PS4 • Xbox One • PS3 • Xbox 360 • Wii U • PC • PS Vita • 3DS • iOS • Android

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODOS LOS FORMATOS

EDITORIAL

BIENVENIDOS

El mes de las novedades

JAVIER ABAD
Director de Hobby Consolas

jabad@axelspringer.es
@javi_abad_HC

Este es un número repleto de novedades, y la primera la habréis notado nada más coger la revista: hemos cambiado el formato, que ahora es un poco más pequeño y manejable. Mentiría si nos os dijera que lo hemos hecho para reducir costes, pero también os cuento que hemos preferido esta alternativa frente a otras que seguro que resultarían más impopulares. Y es que aunque todos los gastos que implican acudir cada mes puntuales a nuestra cita en el quiosco han ido aumentando año tras año, creemos que merece la pena hacer un esfuerzo para mantener invariables esos 2,99 € que figuran en nuestra portada desde que la moneda europea entró en vigor.

Y hablando de esfuerzos, este mes tocaba también echar el resto para traeros lo mejor que se ha visto en el E3 de Los Angeles. Todos los miembros de la redacción estuvimos al pie del cañón subiendo contenidos casi en tiempo real a nuestra web durante los días del show, y ahora es el momento de leer un análisis más reposado de lo que se vio allí. Este año todo se ha centrado en los juegos, así que seguro que entre los más de 60 que desfilan por nuestro reportaje encontraréis uno que se ajuste a vuestras expectativas. Porque aquí de lo que se trata es de generar ilusión, y este es el mejor número del año para encontrar un motivo por el que encender vuestra consola.

SÍGUENOS EN:

HOBBYCONSOLAS
www.hobbyconsolas.com

@Hobby_Consolas

www.facebook.com/hobbyconsolas

plus.google.com/+HobbyConsolasOficial

http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV

LA REDACCIÓN

ALBERTO LLORET
Redactor Jefe
alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM

E3, no te reconozco. Entre filtraciones y anuncios previos, la feria de este año no pasará a la historia como la más emocionante. Novedades de verdad, de las que no se sabía nada (indies aparte), se pueden contar con los dedos de ambas manos, desvirtuando así la razón de ser del mayor evento de esta industria.

DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)
david@axelspringer.es
@DMHobby

El E3 te escucha. Es la quinta vez que voy a la feria de L.A, y me he llevado una sorpresa agradable: al final de muchas presentaciones los desarrolladores nos pasaban encuestas -o directamente nos preguntaban de palabra- para ver cómo mejorar su juego. De verdad, quieren escuchar a los usuarios.

DANIEL QUESADA
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan

Tokyo reloaded. En nuestro reportaje del E3 veréis varios juegos, pero muchos otros (como *Final Fantasy XV*) se han caído de la feria, seguramente para brillar más en el Tokyo Game Show. ¿Conseguirá esa feria volver a brillar y remontar la industria japonesa? Lo malo es que lo haga a costa del E3...

SUMARIO

CONTENIDOS DEL Nº 276

MGSV The Phantom Pain o Battlefield Hardline son sólo dos de las estrellas de nuestro extenso reportaje

Las conferencias

Los juegos

PÁGINA 74 NOVEDAD

WATCH DOGS

Nuestro veredicto sobre la hackeo-aventura de Ubisoft

PÁGINA 18 NOTICIA

FIFA 15

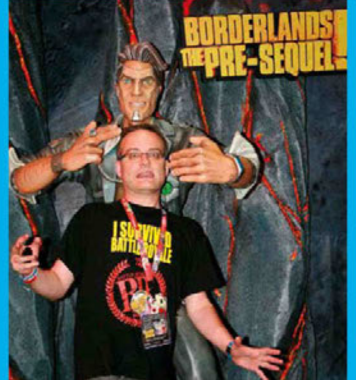
El fútbol más realista ya calienta en la banda para la nueva temporada. ¡Aquí los primeros detalles!

El Convention Center de Los Angeles se vistió de gala para recibir a los casi 48900 profesionales que acudieron a la cita, como nuestros David y Dani, que tampoco se perdieron las conferencias previas.

UN RECORRIDO FOTOGRÁFICO POR EL E3

LAS IMÁGENES DE LA FERIA

Un año más, la feria E3 ha cerrado sus puertas dejando juegos memorables, presentaciones para recordar y momentos inolvidables. Algunos de ellos los hemos inmortalizado con nuestra cámara para compartirlos con vosotros...



LAS AZAFATAS...

... tampoco faltaron a la cita anual aunque, sin herir sensibilidades, hubo menos cantidad y calidad entre las féminas (no así de silicona) que en anteriores ediciones. ¿Un reclamo que empieza a estar de retirada?

TU CARA ME SUENA

Eiji Aonuma, actual responsable de la saga *The Legend of Zelda*, fue uno de los muchos genios con las que nos cruzamos durante los días de la feria, sin olvidarnos de Yoshinori Ono, Shinji Mikami, Glen Schofield...

Los pasillos del centro de convenciones de Los Angeles acogen durante 3 días el futuro de los videojuegos, además de ofrecer todo tipo de experiencias, desde probar Project Morpheus a cruzarte con gente disfrazada de los juegos más esperados. E incluso hacer el ganso en algún momento...

La imagen

Mikami, el padre del "survival horror", lee Hobby Consolas

Shinji Mikami es uno de los mayores genios del mundo de los videojuegos, consolidado gracias a su papel en títulos como *Resident Evil*, *Dino Crisis*, *God Hand* o *Vanquish*. Ahora está en plena culminación de *The Evil Within*, el juego con el que pretende resucitar el género del terror. Le vimos en el E3 y no pudimos evitar la tentación de fotografiarle con el número 275.

→Consigue la camiseta de Hobby Consolas ¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!

Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail (indicando tu dirección postal). Todas las colaboraciones señaladas recibirán una camiseta junto con un certificado que demostrará que han participado en Hobby Consolas.

PROTECCIÓN DE DATOS: Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Axel Springer España, S. A., con domicilio en C/ Santiago de Compostela, 94 2ª planta, 28035 Madrid, para responder a las consultas, publicar opiniones y votaciones o gestionar el envío de premios de promociones y concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Axel Springer España, S. A.

VIÑETA CONSOLERA

POR SIGNO

LA POLÉMICA

¿Sigue teniendo sentido el E3 con su formato actual?

Rafael Aznar
Colaborador de Hobby Consolas

A pesar de todo, aún tiene magia

El E3 ya no tiene el impacto de antaño, pero, aun así, conserva gran parte de su magia. Esa sensación de dejarse engullir por el torrente de juegos es inigualable. Vale que este año muchos de los juegos se habían dado a conocer ya con anterioridad, pero los tráilers y las demos eran inéditos. *Batman Arkham Knight, The Witcher 3, Assassin's Creed Unity, Far Cry 4, The Phantom Pain, Forza Horizon 2, Zelda, Yoshi's Woolly World* u *Ori and the Blind Forest* me han ganado. Además, es el sitio ideal para que salgan a la palestra genios como Miyamoto, Kojima, Kamiya, Aonuma, Mikami, Dan Greenawalt...

No

Alberto Lloret
Redactor jefe de Hobby Consolas

Internet acabó con la magia de la feria

Filtraciones, anuncios previos... todo contribuye a que la feria tenga cada vez menos sentido. ¿Para qué recorrer miles de km. si ya está todo dicho antes de llegar? Las propias compañías adelantan anuncios días antes de que de la feria abra sus puertas, para evitar que algunos de sus juegos queden eclipsados en la avalancha informativa. Si a eso añadimos las filtraciones, que destruyen el factor sorpresa (como en el caso de *MGSV*), el resultado es una feria que no sorprende ni entusiasma como antaño. Nintendo, con su ya clásico hermetismo, ha sido la única que ha sabido mantener la magia del pasado...

SUBEN

→ **YU SUZUKI,** creador de mitos de la industria como *Shenmue, Out Run* o *Virtua Fighter*, recibirá, a finales de junio, el Premio Leyenda de Gamelab 2014.

→ **SONY,** que ha puesto en marcha una oferta para poder adquirir PS4 en 20 plazos de 20 euros, sin intereses. La promoción acaba el 14 de julio.

→ **BIOSHOCK,** que pese al cierre de Irrational, tendrá continuidad en el tiempo por obra de 2K Marin, el estudio que firmó la segunda entrega.

→ **LAS SECUELAS,** que nunca pasan de moda: *Forza Horizon 2, Mortal Kombat X, Battlefield Hardline, Homefront the Revolution...*

BAJAN

→ **LOS "PORTS"** para PS Vita de juegos como *Borderlands 2* y *God of War Collection*, cuya calidad dista mucho de lo que cabía esperar de ellos.

→ **SOUL CALIBUR: LOST SWORDS,** el salto de la mítica saga de lucha al formato "free-to-play", que ha sido un fracaso en casi todos sus apartados.

→ **LAS FILTRACIONES** previas al E3, que hicieron que la feria de Los Ángeles perdiera parte del factor sorpresa que tanto encanto le confiere.

→ **MÁS RETRASOS** de los títulos de nueva generación: *The Order 1886, Batman, The Division, Halo 5, Quantum Break...*

→ ¡ASÍ SE HABLA!

David Cage
Director de Quantic Dream

“Los videojuegos son fascinantes: tienen el poder de hacerte pensar de maneras que el cine y la literatura no han alcanzado.”

Strauss Zelnick
Presidente de Take-Two Interactive

“Oculus Rift será maravilloso para quienes quieran inmersión, pero no para quienes juegan con amigos, como los niños.”

Adrian Chmielarz
Director creativo de People Can Fly

“A día de hoy, pagar 60 euros por un juego es una locura, cuando hay cientos de títulos de gran calidad a un precio inferior.”

CUENTAN QUE UN DÍA KILIAN RECORRIÓ EL MUNDO CON SU SKATE

No hace falta ser muy conocido para hacer cosas increíbles

Kilian no tiene millones de seguidores en Twitter, ni tampoco en el resto de sus redes sociales, pero sí una tabla con la que hace cosas extraordinarias. Cosas de esas que emocionan al mundo, y que demuestran que no hace falta ser muy conocido para hacer cosas tan increíbles como las que hace el nuevo Energy Phone Pro.

Conoce a Kilian Martin y el Nuevo Energy Phone Pro en:

hacencosasincreibles.com

Libre
249€ PVPr

8 NÚCLEOS
13 Mpx CÁMARA TRASERA
SELFIE SYSTEM

OCTA CORE · 5" IPS FULL HD · 13 Mpx AUTO-FOCUS CÁMARA TRASERA · 5 Mpx FOV 88º CÁMARA DELANTERA · NFC · BLUETOOTH 4.0 · DUAL SIM

De venta en: Carrefour

COMUNIDAD

Un altavoz para vuestros votos y opiniones

MOLA

→ Que el villano de *Far Cry 4* parezca un jugador del Real Madrid vestido con la que será su segunda equipación para la temporada 2014-15.
Sí, parece que el rosa va a ser el color que más se va a llevar en la próxima temporada otoño-invierno. Preparaos para oír tropecientos juegos de palabras, como "La vida de color de rosa", "Una rosa es una rosa"... De hecho, Gareth Bale dejará de ser el "Expreso de Cardiff" para convertirse en la "Pantera Rosa". Al tiempo...

→ Lo que puede hacer Aiden con su móvil. ¿Qué pasaría si se colara en la Batcueva?
Pues que saldría un "crossovers" legendario, como poco.

→ Que el Rey Cardo pueda ser el sucesor de Juan Carlos I, tras la abdicación de éste.
Intentó aspirar a ello, pero, como no era familiar directo, no logró que le "enchufaran".

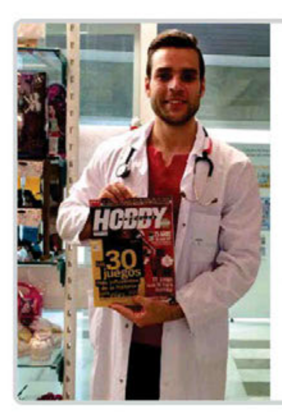
→ Que hagáis tantos concursos en la web. Cualquier día, regaláis una casa...
Estamos trabajando en ello.

→ Descubrir, gracias a *Watch Dogs*, que una buena historia mitiga cualquier fallo gráfico.
Sí, pero sería mejor si los juegos se mostraran sin artificios desde el primer momento.

→ Los retrasos a 2015, que nos van a permitir tener vida.
Eso es retrasar el sufrimiento a lo tonto, ¿no te parece?

→ Que tu abuelo diga "Cayosduti Worowa" en vez de *Call of Duty World at War*.
Esto nos recuerda al "relaxing cup of café con leche"...

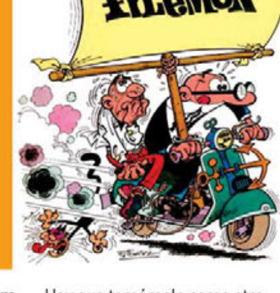
→ Que salga una edición completa de *Metro*.
Y vendrá con DLC del Metro de Madrid, un auténtico horror.



→ ¡Que sea el único médico del hospital que compra vuestra revista! Un especialista en medicina interna tiene que saber mucho más que medicina...
Nos alegra que, a tus conocimientos médicos, quieras añadirles otros de un mundillo tan apasionante como el de los videojuegos. Esperemos que se la recetes a tus pacientes, porque se rumorea que ayuda a curar todos los males.

NO MOLA

→ Que a nadie se le haya ocurrido aún desarrollar un sandbox protagonizado por Mortadelo y Filemón, los celebérrimos agentes de la TIA. Que Rockstar le compre ya los derechos a Ibáñez, por favor.
Sí, ya hace mucho tiempo de aquellas aventuras gráficas que salieron en PC, así que va siendo hora de que alguien los recupere para la causa. No hacerlo sería de ser unos merluzos de tomo y lomo.



→ Tener la PS4 como florero por falta de catálogo.
No desesperes, que algún día por fin florecerá su repertorio.

→ Resistirse al "hype" por miedo a los bajones gráficos.
Sí, hay quien por las noches se despierta entre sudores fríos con este temido asunto.

→ Los anuncios previos al E3. ¿Y el factor sorpresa?
Como las meigas, haberlo, haylo, pero no es lo mismo que si se suma un anuncio detrás de otro en un solo día, claro...

→ Que el E3 caiga en junio, en plena época de exámenes.
Hay que tomárselo como otro día más de estudio. Enterarse de todo también tiene su miga.

→ El fanatismo entre sonyers, nintenderos y xboxeros.
Como en fútbol o política, la estupidez es mala consejera.

→ Pasarse *Dark Souls II* trece veces por no tener dinero para otros juegos.
A eso se le llama sufrir de lo lindo. ¿Sobreviviste al hito?

→ Todos los retrasos de juegos. Os daría para hacer todo un suplemento sobre ellos.
No lo hemos hecho aún por si acaso se retrasa alguno más...

→ Que no incluyeseis el Tamagotchi entre los treinta juegos más influyentes de la historia. ¡Qué poco corazón!
Te aceptamos el apunte histórico, aunque, en estas cosas, siempre se hace necesaria una labor de criba. Ciertamente, en la segunda mitad de los 90, fue un auténtico fenómeno. ¡Desde aquí, nuestro sincero reconocimiento!

TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a: sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es

Las cuatro colaboraciones destacadas con un fotomontaje recibirán la camiseta junto con un certificado que demostrará que son colaboradores de Hobby Consolas.

LA ENCUESTA DE FACEBOOK

Vuestro juego de Batman favorito

El hombre murciélago es un clásico del cómic, el cine y los videojuegos. Desde hace años, se ha encargado de defender la ciudad de Gotham.

1 Batman Arkham City 33%

La trilogía *Batman Arkham* ocupa un lugar privilegiado en vuestras preferencias sobre el Hombre Murciélago. No en vano, la saga erigida por Rocksteady fue la encargada de recordar que se pueden hacer muy buenos juegos basados en licencias de cómics o películas. La segunda entrega, con todo su elenco de villanos, es la que más os gusta, seguida de la primera, que, pese a ser algo inferior, supuso un golpe de efecto cuando vio la luz.

2 Batman Arkham Asylum..... 20%
3 Batman Arkham Origins............... 14%
4 Batman Returns............... 9%

Juegos lanzados sin pulir

Watch Dogs

Este mes, nos habéis reportado un buen número de "bugs" y fallos en el esperado sandbox de Ubisoft. En primer lugar, las colisiones de vehículos se traducen en efectos surrealistas, a lo que hay que añadir que algunos coches y personas desaparecen de manera repentina. Asimismo, el modo online sufre de tirones, congelaciones e incluso errores que no permiten conectarse con los amigos. Finalmente, hay cuelgues, así como ciertas escenas y trofeos que no "saltan" cuando deberían hacerlo.

Galería de fanart

Manda tus dibujos por Facebook

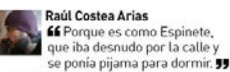
Jesús Briosso

Adler Eon

La pregunta tonta

¡Responde cada miércoles en Facebook!

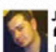
Si suele ir desnudo, ¿por qué usa Sonic pañuelo en *Sonic Boom*?



Raúl Costea Arias
"Porque es como Espinete, que iba desnudo por la calle y se ponía pijama para dormir."

Juan de Dios Doval
"Porque le sigue el rollo a Nathan Drake, alguien que vende juegos como panes."

Abel Rodríguez Gómez
"Al ver su diseño, se le subieron sus partes a la garganta, y ahí pueden coger frío."

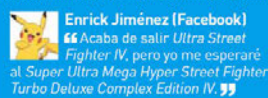


Jesús de la Flor
"A mí lo que realmente me preocupa son los guantes blancos. ¿Será político?"

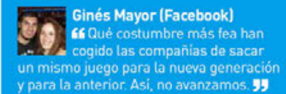
Fermín Gamboa
"Porque quiere correr en los encierros de San Fermín."

LO MEJOR DEL TIMELINE

Carlos Cano (Facebook)
"¿El tío de la imagen de *Battlecry* que habéis puesto en el Twitter se parece un poco a Beckham o es sólo mi imaginación?"

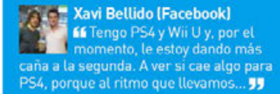


Vic Tor Hm (Facebook)
"Antes, "remasterizar" quería decir otra cosa... Ahora, juegos con menos de dos años se "remasterizan", como *The Last of Us*."

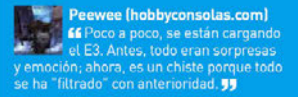


Jesús Díaz (Facebook)
"El paso de Link de pequeño a adulto fue todo un acontecimiento en el mundo del videojuego. Ese momento se me quedó grabado para siempre."

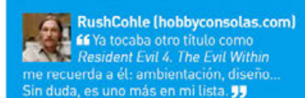
Enrick Jiménez (Facebook)
"Acaba de salir *Ultra Street Fighter IV*, pero yo me esperaré al *Super Ultra Mega Hyper Street Fighter Turbo Deluxe Complex Edition IV*."



Ginés Mayor (Facebook)
"Qué costumbre más fea han cogido las compañías de sacar un mismo juego para la nueva generación y para la anterior. Así, no avanzamos."



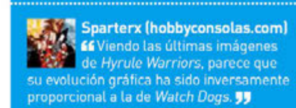
Leonardo Lanetta (Facebook)
"Para que PS Vita despegue, tendrían que sacar juegos que valgan la pena y dejarse de "ports" de consolas de sobremesa."



Xavi Bellido (Facebook)
"Tengo PS4 y Wii U y, por el momento, le estoy dando más caña a la segunda. A ver si cae algo para PS4, porque al ritmo que llevamos..."

Peewee (hobbyconsolas.com)
"Poco a poco, se están cargando el E3. Antes, todo eran sorpresas y emoción; ahora, es un chiste porque todo se ha "filtrado" con anterioridad."

RushCohle (hobbyconsolas.com)
"Ya tocaba otro título como *Resident Evil 4*. *The Evil Within* me recuerda a él: ambientación, diseño... Sin duda, es uno más en mi lista."



Mendiruiz (hobbyconsolas.com)
"Oyendo el sonido de *DriveClub*, es un acierto que cada vez hagan más hincapié en ese apartado, cuidando los efectos y los motores de audio."

Sparterx (hobbyconsolas.com)
"Viendo las últimas imágenes de *Hyrule Warriors*, parece que su evolución gráfica ha sido inversamente proporcional a la de *Watch Dogs*."

RETUITEANDO OFFLINE por Manuel del Campo

El E3 nos ha mostrado muchos y grandes juegos. Pero aún hubo más...

A quién seguir

Project Flare
La tecnología de Square creará entornos 17 veces más grandes que Skyrim.

Prince of Persia
Ubisoft confirma que está en su planes retomar esta mítica franquicia.

Samsung-Oculus
Ambas compañías están trabajando en un visor de VR para móviles.

Tendencias

Destiny
BatmanArkhamKnight
Bloodborne
#ZeldaWiiU
MortalKombatX
#GTAVNextGen
EverybodysGoneTotheRapture
#DarkSoulsII

Puedes seguirme en mi Twitter Digital: @manu_delcampo

Polémicas

Violencia@Brand_bushman
Un reconocido profesor norteamericano afirmó tras el E3 que "la violencia cada vez mayor en los videojuegos en inquietante, y parece ir cada vez a más". Hubo más voces que le apoyaron.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito

Hubo escenas fuertes en *Assassin´s* (decapitación), *Call of Duty* (desmembramiento) y Mortal Kombat (todo). La tecnología permite más realismo para crear escenas impactantes. ¿Solución? Ser estricto con la calificación.

Sexismo@Alex_Amancio
"La realidad de los costes de producción" fue la razón que el Director creativo de *Assassin´s Unity* dio para justificar la ausencia de personajes femeninos en el cooperativo a cuatro.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito

En fin, suena algo raro que la causa sea la falta de recursos. Nadie dice que estén obligados a hacerlo, pero estas decisiones no ayudan a alcanzar una igualdad para la que por desgracia nos queda aún mucho camino.

Ubisoft

WatchDogs @Yves_Guillemot
El CEO asegura que aún no han decidido si Watch Dogs será una franquicia anual, pero que se van a tomar su tiempo para realizar una segunda parte que suponga algo nuevo.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito

Eso cuela con Rockstar, no con Ubi. Son distintas estrategias. Estamos ante la nueva IP que más rápido ha vendido en la historia, y no me imagino a Ubi esperando una par de años a aprovechar y exprimir ese éxito.

WiiU@Yves_Guillemot
Revela que tienen un juego acabado hace seis meses para Wii U, pero que no lo lanzarán hasta que las ventas de la consola mejoren. Watch Dogs y Just Dance sí llegarán en 2015.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito

Es la pescadilla que se muerde la cola: si no se lanzan juegos, más difícil será que la consola mejore sus cifras. Lo fía todo a *Super Smash Bros*. En fin, esperemos que de verdad los Marios y Zelda lo consigan.

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 31 DE MAYO

DATOS CEDIDOS POR GFK

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	Watch Dogs	PS4	-	1
2	Minecraft	PS3	-	1
3	Mario Kart 8	Wii U	-	1
4	Watch Dogs	PS3	-	1
5	Grand Theft Auto V	PS3	1	9
6	Animal Crossing New L.	3DS	2	2
7	Kirby Triple Deluxe	3DS	-	1
8	Pro Evolution Soccer 2014	PS3	-	1
9	Inazuma Eleven 3: Ogro	3DS	7	2
10	Just Dance 2014	Wii	9	2

Kirby Triple Deluxe
3DS atraviesa un gran momento en cuanto a ventas, gracias a títulos recientes como el de Kirby y a otros de hace unos meses, como *Animal Crossing New Leaf* e *Inazuma Eleven 3*, que siguen colándose en la lista.

Watch Dogs
Ubisoft no ha dado números concretos, pero su esperado sandbox se ha convertido ya en uno de los títulos más vendidos de toda su trayectoria.

Por plataformas

PS3
1 Minecraft
2 Watch Dogs
3 Grand Theft Auto V
4 Pro Evolution S. 2014
5 FIFA 14

XBOX 360
1 Minecraft
2 Watch Dogs
3 Grand Theft Auto V
4 Plants vs Zombies GW
5 Pro Evolution S. 2014

PS4
1 Watch Dogs
2 FIFA 14
3 Wolfenstein: The...
4 InFamous Second Son
5 Amazing SpiderMan 2

XBOX ONE
1 Watch Dogs
2 Wolfenstein: The...
3 Forza Motorsport 5
4 FIFA 14
5 Plants vs Zombies GW

Wii U
1 Mario Kart 8
2 Super Mario 3D World
3 NBA 2K13
4 Wii Party U
5 DKC Tropical Freeze

3DS
1 Animal Crossing New L.
2 Kirby Triple Deluxe
3 Inazuma Eleven 3: Ogro
4 Mario Kart 7
5 Pokémon Y

PS VITA
1 FIFA 14
2 God of War Collection
3 Invizimals: La alianza
4 Borderlands 2
5 MotoGP 13

PC
1 Watch Dogs
2 Diablo III: Reaper of S.
3 Los Sims 3 Iniciación
4 Diablo III
5 Battlefield 4

EN OTROS PAÍSES

En Japón

Del 26 de mayo al 1 de junio — Datos cedidos por VGChartz

1 Mario Kart 8 Wii U
2 Mobile Suit Gundam Side Story: Missing... PS3
3 Youkai Watch 3DS
4 Chou Megami Shinkou Noire... PS Vita
5 Pro Evolution Soccer 2014 PS3
6 Pro Evolution Soccer 2014 3DS
7 Wii Party U Wii U
8 New Super Mario Bros U Wii U
9 InFamous Second Son PS4
10 Arcana Heart 3 PS3

Pro Evolution Soccer 2014. La saga de fútbol de Konami mantiene su reducto en Japón, donde sigue vendiendo mucho más que *FIFA*, que no triunfa allí.

En EE.UU.

Del 25 al 31 de mayo — Datos cedidos por VGChartz

1 Watch Dogs PS4
2 Watch Dogs Xbox One
3 Mario Kart 8 Wii U
4 Watch Dogs Xbox 360
5 Watch Dogs PS3
6 Minecraft PS3
7 Watch Dogs PC
8 Wolfenstein: The New Order PS4
9 Minecraft Xbox 360
10 Wolfenstein: The New Order Xbox One

Wolfenstein: The New Order. La revitalización de la saga que inició el género de los disparos en primera persona ha triunfado en las listas de habla inglesa.

En Gran Bretaña

Del 25 al 31 de mayo — Datos cedidos por VGChartz

1 Watch Dogs PS4
2 Watch Dogs Xbox One
3 Mario Kart 8 Wii U
4 Watch Dogs Xbox 360
5 Watch Dogs PS3
6 Minecraft PS3
7 Minecraft Xbox 360
8 Wolfenstein: The New Order PS4
9 Watch Dogs PC
10 Titanfall Xbox One

Minecraft. El "sandbox" pixelado de Mojang se ha convertido en un fenómeno mundial, aumentado ahora con la llegada del juego a PlayStation 3.

La cifra

1.200.000 es la cantidad de copias que vendió **Mario Kart 8** en sus primeras 72 horas de vida.

OBSERVA. PLANEA. EJECUTA. ADAPTA.
SNIPER ELITE III
AFRIKA
YA A LA VENTA
16
www.pegi.info
PC DVD
STEAM
PS3
PS4
XBOX 360
XBOX ONE
XBOX LIVE
Rebellion
505 GAMES
© 2014 Rebellion. Editado bajo licencia por 505 Games. El nombre y el logo de Rebellion, le nombre y el logo del águila y de Sniper Elite III son marcas registradas de Rebellion y pueden ser marcas comerciales registradas en determinados países. Todos los derechos reservados. © 2014 Valve Corporation. Steam y el logo de Seam son marcas comerciales y/o marcas comerciales registradas de Valve Corporation en USA y /o otros países. "PlayStation", "PS3", "PS3", "•" y "PS4" son marcas comerciales o marcas comerciales registradas por Sony Computer Entertainment Inc. Resto de marcas y logos pertenecen a sus respectivos dueños. Todos los derechos reservados.

PRIMEROS DATOS PS4 - XBOX ONE - PC

Continuismo en el club para seguir dominando

Tras estrenarse hace apenas unos meses en la nueva generación, EA Sports vuelve a estar de pretemporada. FIFA 15 mantendrá la línea conocida, pero con mejoras en todas las líneas del campo.

FIFA 15 ya está en plena pretemporada para su segundo asalto a la liga de la nueva generación. Antes del E3 estuvimos en su presentación en el Vicente Calderón y catamos una demo que ya apuntaba sus líneas maestras: continuismo con decenas de detalles nuevos, tanto gráficos como jugables.

En lo visual, EA Sports está trabajando para reflejar la emoción del fútbol, algo que se hará notar en los jugadores, cuyas reacciones variarán en función de lo que suceda a su alrededor: aplaudirán a un compañero que haya fallado un tiro, harán desmanes ante un error clamoroso, conversarán entre ellos... El público, por su parte, será más variado, según su continente de procedencia. Ciertas hinchadas tendrán incluso su idiosincrasia real, como las de Liverpool, Boca Juniors, Manchester City o Borussia Dortmund. Igualmente, el césped ya no será una alfombra imperturbable, sino que se irá desgastando de forma realista con el paso de los minutos.

El control tomará la base del año pasado, pero resultará más ágil, gracias a las nuevas animaciones. La física del balón también estará recreada con mayor fidelidad, merced a una mayor variedad de efectos y giros sobre su eje. Los empellones y los agarrones para disputar la posesión serán más orgánicos, a lo que se unirá una IA más consistente, que preverá el discurrir de las jugadas a medio-largo plazo y que empleará tácticas reales, como centrar balones a la desesperada, colgarse del larguero para defender o perder tiempo yéndose al córner. Por primera, vez, en las jugadas a balón parado podremos manejar a los receptores-rematadores.

FIFA 15 AÑADIRÁ INFINIDAD DE DETALLES NUEVOS, TANTO EN LO VISUAL COMO EN LO JUGABLE

EL MOTOR IGNITE lucirá a 1080p y 60 fps. Ver un partido será casi como estar ante la televisión.

ALGUNAS HINCHADAS contarán con sus gestos más característicos, como la del Liverpool.

LA VERSIÓN DE PS3-360 incluirá muchas de las novedades, pero EA aún no ha detallado cuáles.

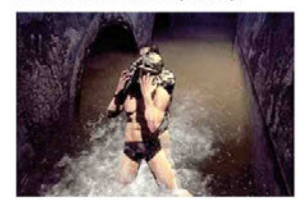
Pulsa Start

por Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

Japón ya no "brilla"

Si repaso los anuncios y lanzamientos que se han producido durante el reciente E3, una cosa queda más que clara: Japón ya no es ni la sombra de lo que era. Pero ni una milésima parte.

Ver a míticas compañías como Konami y Capcom, prácticamente arrinconadas, sin novedades de peso salvo sus últimos baluartes, como *Metal Gear Solid* y *Monster Hunter*, me apena hasta límites indescriptibles. Y eso sin hablar de Square Enix, que no ha vuelto a mostrar ni *FFXV* ni *Kingdom Hearts III*, concentrando casi todas sus novedades en su rama occidental (Eidos).



LET IT DIE ha sido uno de los escasos anuncios de origen japonés del E3.

Me gustaría pensar que se están guardando los anuncios para el Tokyo Game Show de septiembre, pero en el fondo sé que no es así, porque en Japón la nueva generación no está despertando un gran interés.

El juego móvil y las anteriores consolas siguen "funcionando", lo que tampoco impulsa a los estudios japoneses a subirse al nuevo carro, aunque con ello se estén perdiendo el mercado occidental.

Lo más triste de todo es que los que ahora están trabajando en la next gen, como Grasshopper y su *Let it Die*, apuestan por los F2P que, a título personal, no me gustan. Y esto me hace añorar aún más los tiempos en que las japonesas llevaban la voz cantante y nos sorprendían con locuras que solo ellos sabían y podían hacer...

NUEVOS DATOS PS4 - XBOX ONE - PC

Nuevos luchadores se apuntan al banquete

Hay gente para todo; aunque un bicharraco de 4 metros quiera convertirles en su cena, más y más valientes se inscriben a la cacería de **Evolve**.

A medida que van pasando los meses, *Evolve* se está convirtiendo, por méritos propios, en una de las propuestas más interesantes para después del verano en plataformas de nueva generación. Ya lo probamos en Londres hace unos meses y nos encantó, pero lo hemos vuelto a jugar en Los Ángeles para probar sus novedades. El sistema de mejoras del monstruo se ha replanteado. En lugar de empezar con dos habilidades y desbloquear las dos restantes al evolucionar, empezaremos con 4 puntos, que podremos invertir para rellenar las 4 casillas disponibles en cada habilidad. Así, podremos desbloquear las tres habilidades de golpe o potenciar la que más nos guste, por ejemplo. Un acierto que nos da más libertad de personalización.

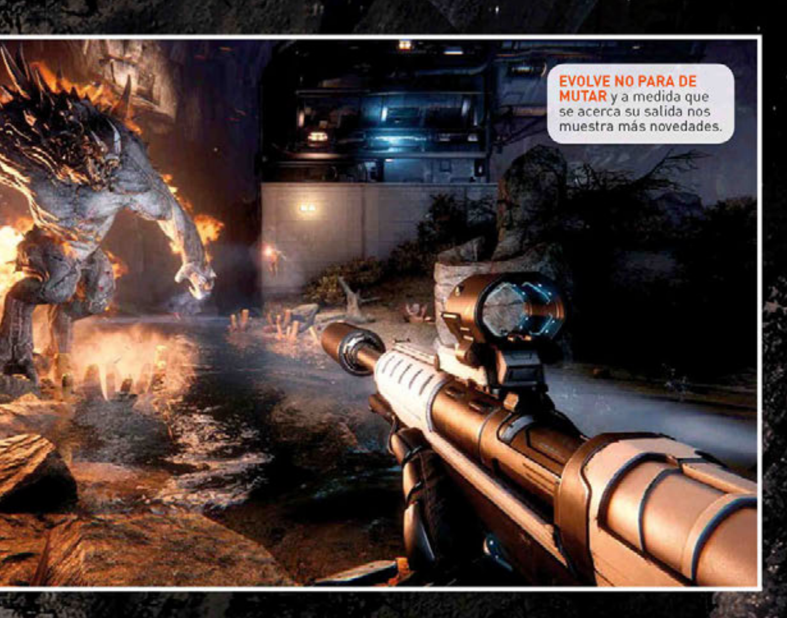
También pudimos disfrutar de un nuevo mapa, The Dam, un escenario desértico con menos zonas elevadas pero con fauna propia, que nos sorprenderá con nuevas rutinas de ataque. Y como tiene tan buena pinta, cuatro nuevos cazadores se han unido a la refriega. Son de las mismas clases que sus predecesores, aunque cuentan con su propio equipamiento (ver cuadro inferior). Además, en el E3 también se ha desvelado un nuevo monstruo, el Kraken, que viene a echarle una mano a su colega Goliat. Será algo más lento, pero contará con cuatro habilidades únicas que todos los cazadores seguro que temerán.

CARAS NUEVAS EN LA CACERÍA

Además de un nuevo sistema de mejoras para el monstruo y un nuevo mapa, también pudimos conocer a cuatro cazadores inéditos, todos con un equipamiento muy distinto.

BUCKET (apoyo) irá equipado con un lanzamisiles, colocará torretas voladoras y hasta separará su cabeza del cuerpo para que la controlemos volando por los escenarios en busca de Goliat.

HYDE (asalto) irá armado con una ametralladora gatling, un lanzallamas (hasta ahora el arma más poderosa del juego) y granadas tóxicas. Además, llevará un escudo para evitar los ataques un tiempo.



EVOLVE NO PARA DE MUTAR y a medida que se acerca su salida nos muestra más novedades.

LAS PARTIDAS EVOLUCIONAN MÁS QUE GOLIAT. DE CAZADOR A COMIDA PARA MONSTRUOS EN SEGUNDOS

EL KRAKEN es el nuevo monstruo desvelado en el E3. Tendrá 4 habilidades propias: un rayo que caerá sobre los cazadores, minas, Aftershock (una especie de fuerza padawan) y Vortex, que creará un vórtice que atraerá a los cazadores.

LAZARUS será el médico. Podrá sanar a sus compañeros desde lejos, hacerse invisible y crear una burbuja sanadora para el grupo pero, por si acaso, llevará un rifle de precisión con silenciador.

MAGGIE será la nueva trampera. Equipada con una pistola, tres arpones para ralentizar al monstruo y con Daisy, un mascota que rastrea al bicharraco.

Head shot

por David Martínez
david.martinez@axelspringer.es

Obra póstuma de Clancy

No vayáis a pensar que todos los libros películas y videojuegos encabezados por Tom Clancy´s eran obra del recientemente fallecido autor de La caza del Octubre Rojo. De un tiempo a esta parte, el sólo desarrollaba una idea, que luego caía en manos de otros escritores de su equipo. Ése ha sido el caso de *Splinter Cell*, por ejemplo.

Sin embargo, creo que Tom estaría orgulloso después de ver cómo se ha tratado su legado en el pasado E3. Ubisoft nos ha sorprendido con dos títulos -lo mejor de su catálogo, si me perdonan los fans de *Assassin´s Creed*- que captan la esencia de sus novelas. En primer lugar, *The Division* muestra la creación de una guerrilla de civiles en una Nueva York devastada después del impacto de un virus. Y combina perfectamente táctica militar y supervivencia.

RAINBOW SIX SIEGE releja el estilo de acción táctica de las novelas de Clancy.

Pero si hay un juego que recupera la esencia de sus novelas, es *Rainbow Six Siege*. El enfoque táctico de sus enfrentamientos 5 vs 5, con rehenes y la posibilidad de utilizar lo último en equipamiento policial (armas, drones, explosivos...) refleja punto por punto la forma de actuar de este equipo antiterrorista internacional. Mucho mejor, y más realista, que la saga *Vegas*. Para mí, son dos candidatos a mejor juego de la feria, y los dos llevan firma de Clancy. ¡Y en el cine ha pasado lo mismo con Shadow Recruit!

LA ESTRATEGIA POR TURNOS será la base jugable, pero la ambientación futurista abrirá nuevas posibilidades.

PRIMER CONTACTO PC - MAC - LINUX

Escribe el futuro de tu civilización

Civilization: Beyond Earth responderá a una pregunta clave en la saga: ¿que será de mis hombrecillos en el futuro?

2K y Firaxis nos invitaron antes del E3 a probar su nuevo título de estrategia, *Civilization: Beyond Earth*. Si en anteriores entregas nos afanábamos en repasar la historia de las civilizaciones, en esta ocasión moldearemos el futuro de la humanidad y su colonización del Universo con nuestras acciones. Por eso nos ha parecido una secuela espiritual del futurista y genial *Sid Meier's Alpha Centauri* de 1999. Eso sí, el tiempo no ha pasado en balde y todo lo bueno de *Civilization V* formará la base jugable de esta nueva entrega de la saga.

Al estar forjando nuestro propio futuro, y no encarnando a líderes históricos, crearemos nuestro pasado eligiendo la facción a la que apoyamos o qué y a quiénes nos hemos llevado para colonizar el nuevo planeta, por ejemplo. Estas elecciones determinarán nuestro punto de partida, con consecuencias jugables.

Tendremos que enfrentarnos a la variada fauna alien que poblará el planeta e incluso a las otras facciones humanas, espiarles, encontrar ruinas, recursos, etc. En función de la afinidad que aumentemos (supremacía, armonía o pureza) tendremos una relación distinta con el planeta y adoptaremos una actitud defensiva, ofensiva o incluso de convivencia (dentro de lo posible) con los nativos del lugar. El futuro se escribirá el próximo otoño.

DECIDIREMOS EL FUTURO DE LA HUMANIDAD, NO SU PASADO

LA RED DE TECNOLOGÍAS sustituirá al árbol *Civ V*. En lugar de ir por ramas, podremos saltar de una habilidad a otra sin necesidad de recorrer un camino, lo *que* aumentará la libertad de personalización.

Warp Zone

por Daniel Quesada
daniel.quesada@axelspringer.es

Un E3 sin estrés

No os voy a engañar: cubrir el E3 es una verdadera paliza. Corriendo de aquí para allá, replanteando citas contra reloj para cuadrar la agenda, buscando 5 minutos para malcomer... Todos los años os contamos la misma cantinela, pero en esta edición he tenido una cierta sensación de tranquilidad que no había experimentado antes.

Quizá sea la experiencia acumulada, quizá sea la edad que baja mis biorritmos... o, más probablemente, quizá se trate de que este E3 no ha sido tan "crucial" como otros. Por supuesto, ha habido juegazos muy interesantes (como veréis en nuestro mega-reportaje, un poco más adelante) y síntomas de cambio para bien en el sector, pero no se ha presentado ninguna mega-tecnología nueva, ni ningún juego revolucionario que marcara esta edición y por el que hubiera que hacer kilométricas colas. Por eso, hemos podido cumplir nuestros planes sin problemas, sin tener que "batallar" con otros periodistas para obtener una exclusivaza. Simplemente, tal exclusivaza no ha existido.

¡EL "SELFIE" DEL E3! Sí, el equipo Hobby ha tenido tiempo de hacer el ganso.

Bueno, tenemos la de Shenmue III* a 1080p 60 FPS, pero nos daba pereza escribirla, así que hemos pasado. Nos tendréis que perdonar.

*Quizá no la tenemos.

Agenda

TODOS LOS LANZAMIENTOS Y EVENTOS QUE SE AVECINAN

JUNIO

PS3

BATTLE PRINCESS OF ARCADIAS. Vía PS Store, y de la mano de Nippon Ichi nos llega este divertido y completo juego de rol y acción de desarrollo 2D.

PS3-360-PC

GRID AUTOSPORT
Codemasters vuelve con un nuevo juego de velocidad que apostará por la variedad: más de 100 circuitos, variedad de competiciones con turismos, monoplazas...

PS4-PS3-360-PC

TOUR DE FRANCE 2014. La vuelta gala regresa un año más a nuestras consolas, debutando en PS4 con su estratégica visión de este deporte.

JULIO

VITA

CHILD OF LIGHT.
El bellísimo juego de rol de Ubisoft también llegará a Vita justo a principios de verano... para que podamos disfrutarlo hasta en la playa.

3DS

POKÉMON ART ACADEMY. La escuela de arte de 3DS abre sus puertas con una edición en la que podrás pintar 100 Pokémon.

PS4-XBOX ONE

THE WALKING DEAD SEASON ONE
La aclamada aventura de Telltale Games llega también a la "next gen".

VALENCIA

FERIA DREAMHACK. La 4ª edición de esta party BYOC (Bring Your Own Computer o trae tu ordenador) tiene lugar en Valencia.

CINE

EL AMANECER DEL PLANETA DE LOS SIMIOS
Secuela de "El origen del planeta de los simios", en la que Andy Serkis (Gollum) volverá a encarnar a César, el líder "simiesco"...

Y PRÓXIMAMENTE...

•LEGO Ninjago Nindroids	3DS-Vita	25 de julio
•The Last of Us Remastered	PS4	julio
•Sacred 3	PS3-360-PC	1 de agosto
•Ultra Street Fighter 4 (disco)	PS3-360-PC	8 de agosto
•Transformers la Era...	Cine	8 de agosto
•Gamescom 2014	Feria	13 de agosto
•Guardianes de la Galaxia	Cine	14 de agosto
•Los Mercenarios 3	Cine	15 de agosto
•Diablo III Ultimate Evil Ed.	PS4-XO-PS3-360	19 de ag.
•Disgaea 4: A Promise Revi...	Vita	29 de agosto
•Super Smash Bros	3DS	verano
•Tales of Xillia 2	PS3	verano
•Destiny	PS4-XO-PS3-360-PC	9 de sept.
•Tokyo Game Show	Feria	18 de septiembre
•Las Tortugas Ninja	Cine	26 de septiembre
•FIFA 15	PS4-XO-PS3-360-PC	septiembre
•Alien Isolation	PS4-Xbox One-PC	7 de octubre
•Sombras de Mord..	PS4-XO-PS3-360-PC	7 de oct.
•Driveclub	PS4	8 de octubre
•Dragon Age Inquis...	PS4-XO-PS3-360-PC	8 de oct.
•Madrid Games Week	Feria	16 de octubre
•Torrente 5	Cine	17 de octubre
•Skylanders Trap Team	Todas	10 de octubre
•Evolve	PS4-XO-PC	21 de octubre
•The Evil Within	PS4-Xbox One	24 de octubre
•REC 4	Cine	31 de octubre
•The Crew	PS4-XO-PC	otoño
•Borderlands The Pre...	PS3-360-PC	otoño
•CoD Advanced W...	PS4-XO-PS3-360-PC	4 de nov.
•Far Cry 4	PS4-XO-PS3-360-PC	4 de nov.
•Interstellar	Cine	7 de noviembre
•Pokémon Rubí Omega/Za...	3DS	noviembre
•El Hobbit: La Batalla de...	Cine	17 de diciembre

Nuevas fantasías para cuatro

La serie *Final Fantasy* vuelve a 3DS con un título original, *Explorers,* pensado para el multijugador

Durante la feria E3, Square Enix ha confirmado que prepara otro juego para la portátil de Nintendo. Se trata de *Final Fantasy Explorers*, un juego de rol de acción para cuatro jugadores simultáneos, que se podrá disfrutar tanto ad hoc como vía Wi-Fi. Su trama, como en los *FF* clásicos, girará en torno a la recuperación de cristales mágicos, lo que nos invitará a embarcarnos en toda clase de aventuras. Los principales enemigos será las famosas invocaciones de la saga (como Ifrit), a los que podremos derrotar combinando las habilidades de las diferentes clases que ofrecerá el juego, desde caballeros a magos. El juego se acaba de anunciar en Japón, y aún no tiene fecha de lanzamiento confirmada (y menos aún para Europa).

FINAL FANTASY EXPLORERS tiene cierto regustillo a *Monster Hunter*, pero al estilo *Final Fantasy*: combates de acción para cuatro, diversas clases de personaje, enemigos de gran tamaño inspirados en las invocaciones de la saga...

EXPLORERS ofrecerá 4 clases: mago negro, caballero, mago blanco y monje... aunque es posible que haya alguna más.

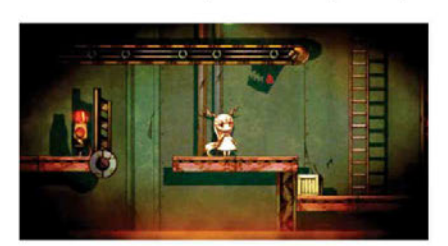
por
Christophe
Kagotani
Corresponsal
en Tokio

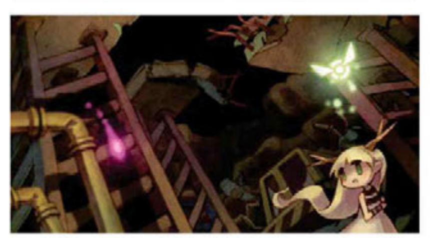
■ PS Vita ■ Aventura, Puzle ■ Nippon Ichi ■ Lanzamiento: **Junio de 2014**

UN CUENTO "CHIBI" TAN SALVAJE COMO GORE

HOTARU NO NIKKI

Puede que Vita no arrase aquí en Japón, pero su catálogo cada vez cuenta con títulos más atractivos para los nipones, desde RPG a ideas originales como ésta de Nippon Ichi.



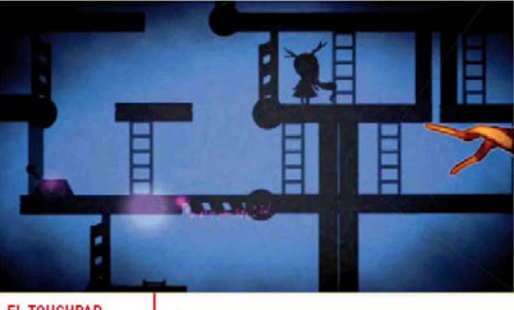


■ **NIPPON ICHI ES UNA DE LAS COMPAÑÍAS QUE MÁS APOYO** están dando a PS Vita en Japón. Aparte de sus RPG y de adaptar algunas queridas series como *Disgaea*, también tiene tiempo para lanzar títulos originales, como este *Hotaru No Nikki*, título exclusivo de la portátil de Sony que ha sido dirigido por Masayuki Furuya (uno de los diseñadores y animadores de *Disgaea*). Es un juego que, de primeras, se iba a lanzar en formato digital por unos 3086 yenes (unos 20 euros al cambio), pero que, finalmente, ha tenido hasta edición especial. Su título, traducido al castellano, viene a ser "el diario de la luciérnaga", ya que uno de estos luminosos seres es el personaje que manejamos, en un cuento de apariencia "Chibi" (o regordeta), pero de gran brutalidad y con grandes niveles de gore, lo que le ha granjeado la calificación CERO-D en Japón (o para mayores de 17).

Su historia comienza el 31 de diciembre de 9999, con la joven Mion abandonada en lo más profundo de un mundo subterráneo y completamente perdida y amnésica. De ella, se apiada Hotaru, una luciérnaga que la acompañará en su viaje al exterior, en el que, además, podrá recoger fragmentos de la memoria de Mion para recomponer su pasado.

→ **LA "GRACIA" DEL JUEGO** reside en que nosotros manejamos a dos luciérnagas: tocando la pantalla táctil, movemos a una luciérnaga "de la luz" para hacer que Mion avance; tocando el panel táctil trasero, manejamos una luciérnaga de "las sombras", con la que movemos obstáculos y despejamos el camino en el mundo de la luz, además de usar el entorno para preparar trampas para robots y otras amenazas que nos saldrán al paso. Cuando menos, es un título original.

TOCANDO LA PANTALLA, guiamos a la amnésica Mion para evitar robots y otras amenazas y, así, poder alcanzar el mundo exterior.



EL TOUCHPAD TRASERO de PS Vita sirve para acceder al mundo de las sombras, donde podemos despejar el camino para el mundo "normal".

PESE A SU APARIENCIA de cuento colorista, las muertes de Mion son bastante bestias...

CON EDICIÓN LIMITADA

HTOL#NIQ, como también se le conoce en Japón, cuenta con una edición "Premium" en formato físico que cuesta 5800 yenes (unos 42 euros). Esta edición, aparte del juego, incluye un libro de arte, así como la banda sonora y un set de emblemas con los motivos del juego (con varios gestos de Mion como protagonistas). Es un delirio puro para los amantes de lo "Chibi"...

ÚLTIMA HORA

aquí Tokio

→¡Konichiwa, cazadores de monstruos! En agosto, llegará a las tiendas *Monster Hunter Frontier G* para Vita, una "subsaga" del famoso juego de Capcom más orientado al online y que permite el juego con los usuarios de PS3 (y utilizar la partida guardada en cualquiera de las dos máquinas). Es todo un fenómeno que aquí puede animar las ventas de la portátil de Sony.

→The Irregular at Magic High School. Es una serie de "novelas ligeras" que desde 2008 están funcionando muy bien en Japón. Su historia se ha adaptado al manga y al anime y, ahora, Bandai Namco la va a llevar a PS Vita. Llegará este mismo 2014 y, tal como lo han definido sus creadores, será un "juego de acción 3D con estratégicas batallas de magia".

→Juegos nipones para Xbox One...
5pb es un estudio especializado en crear aventuras y novelas visuales, algunas de las cuales han llegado a Europa, como *Corpse Party*. Pues bien, el estudio ha anunciado que prepara tres títulos para Xbox One (*Chaos;Child*, *Psycho-Pass* y *Mystereet F*) y que el primero estará listo para este mismo 2014.

aquíTokio

➔La saga Tales of vuelve a 3DS este mes de octubre

El 23 de octubre llega a las tiendas niponas *Tales of Reve Initia*, un nuevo RPG de corte estratégico que, como las últimas entregas para smartphone, reúne a los héroes de las principales entregas de la serie, en el mundo ficticio de Reveria, que es creado a partir de los sueños. También contará con personajes creados para la ocasión.

➔*Senran Kagura* golpea dos veces y en versión DX

Las famosas ninjas "pechugonas" ya preparan su regreso a 3DS, previsto para el 7 de agosto, tras el éxito de su primer juego. Así, *Senran Kagura 2: Deep Crimson* volverá a apostar por el hack'n slash, aunque esta vez llegará con una edición DX con cinco figuras, BSO, un drama CD y un estuche limitado, por 100 euros al cambio.

➔Love Life! llega a Vita

Es un proyecto multimedia que nació en 2010 y que integra manga, música, anime... y juegos. Está centrado en una serie de "idols" ficticias, que cantan para ganar dinero y, así, impedir que cierre su instituto. Tras varios retrasos, por fin parece que PS Vita va a recibir a la vez los tres juegos o volúmenes previstos en agosto, que serán juegos musicales (o de ritmo).

El blog de Kagotani

La encrucijada del mercado japonés

Una vez que ha dejado PSP atrás, las ventas semanales son cada vez más desesperadas para Sony en Japón, con PS4 cayendo por debajo de PS3 e incluso de Wii U. La gente que quería una PS4 ya la compró, así que, ahora, todo está en manos de los juegos, y hay muy poco por lo que entusiasmarse. Los usuarios del resto del mundo están acaparando toda la atención. Basta con mirar a las estanterías para percibir que son pocos los juegos que tienen atractivo para los usuarios japoneses. El hecho de que muy pocos compraran *Ground Zeroes* es sintomático.

Recuerdo que las compañías me decían que el final de año sería el verdadero arranque para PS4 en Japón, pero, a menos que se anuncien un par de títulos grandes, el verdadero "debut" podría postergarse hasta finales de 2015. Se percibe muy poco entusiasmo hacia las consolas domésticas hoy en día. Por supuesto, aún hay juegos con tirón que salen en PS3 y sagas clásicas que llegan a Wii U de cuando en cuando, pero las consolas de nueva generación no han cuajado. Al prestarle tan poca atención a su audiencia local, Sony puede haber empujado aún a más gente hacia otras formas de entretenimiento más gratificantes.

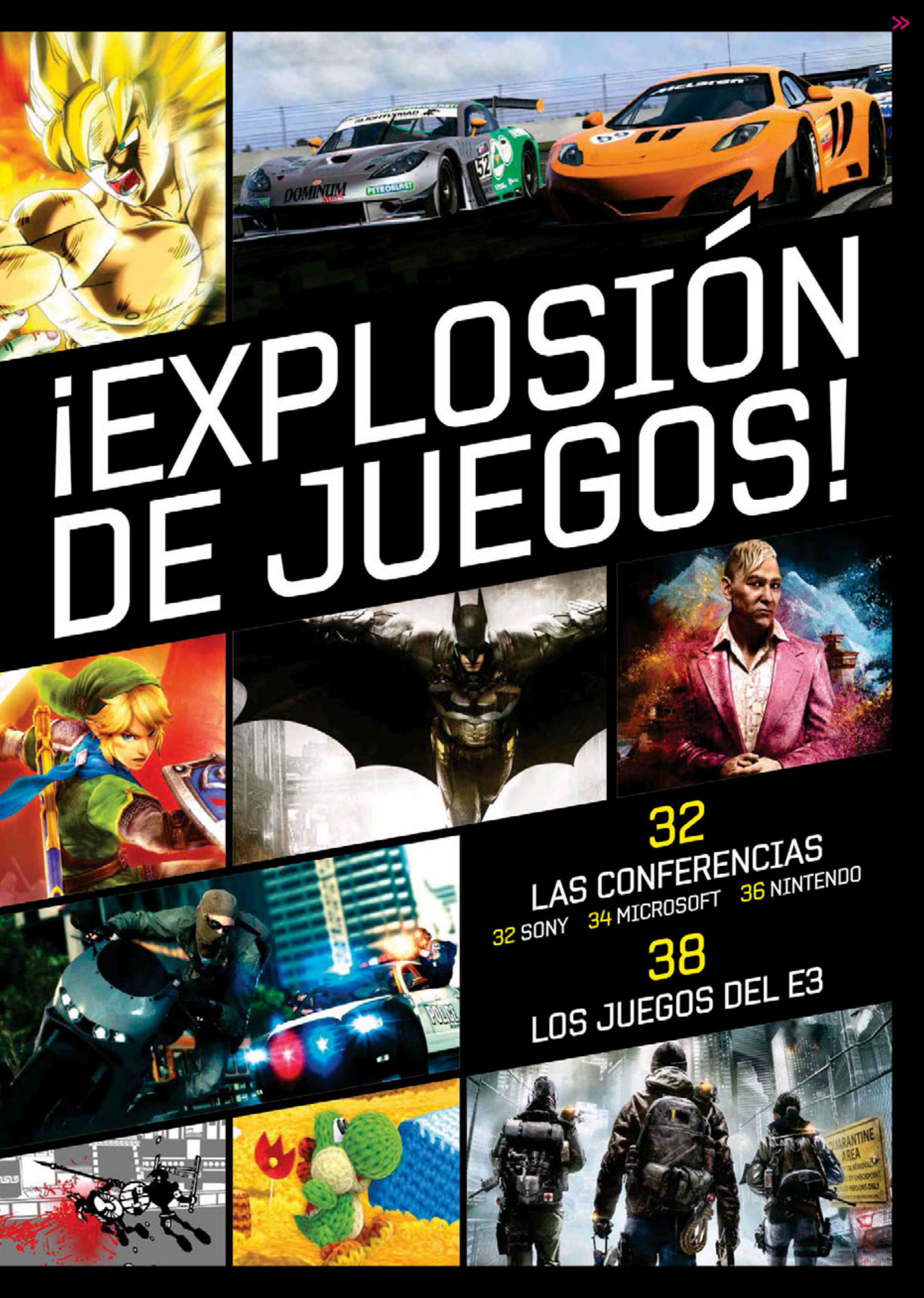
« EL FUTURO DE LA NUEVA GENERACIÓN EN JAPÓN NO ESTÁ CLARO, PERO LOS GRANDES ANUNCIOS PODRÍAN DESPEJAR DUDAS »

Los ojos estaban puestos en el E3, pero la gente aquí está más interesada en el próximo TGS. ¿Cuándo saldrá el siguiente *Gundam* en PS4? ¿Está haciendo Sakaguchi otro gran RPG para Xbox One? ¿Qué hay de *Final Fantasy*? ¿En qué plataforma saldrá *Dragon Quest XI*? Son muchos los interrogantes, pero da la sensación de que las respuestas vendrán a largo plazo. Para este año todo es incierto, con la sensación de que hay poco que esperar. ¿Salió PS4 sin estar preparada? Desde un punto de vista japonés, sí. Los desarrolladores japoneses parecen más centrados en los móviles y quizás los propios usuarios deberían aprender inglés.

Sin embargo, la gente espera que esto sólo sea una piedra en el camino hacia la nueva generación en Japón y que los grandes anuncios disipen cualquier duda. El otro día me reuní con una persona de Toyota y varios desarrolladores. En un país donde a la gente joven no le interesan ya los coches, las ventas habían caído en picado, pero, en los últimos meses, Toyota y otros fabricantes han revivido algunos de sus nombres de modelos más legendarios, como el Hachiroku o el 86. El último boom por los coches data de los 70, y la gente que se entusiasmó entonces tiene ahora 50-60 años. Los fabricantes japoneses creen que se avecina un nuevo ciclo, otro boom de la mano de una nueva generación de conductores. Por eso, para prepararse, están resucitando sus modelos más famosos. Los desarrolladores que estaban sentados a la misma mesa esperaban que algo similar suceda con los videojuegos. Para eso, necesitaríamos que se desarrollen títulos de nueva generación.

E3 2014

Entre los días 9 y 12 de junio, Los Angeles acogió la feria E3, la cita más importante de la industria del videojuego. Allí se presentaron las últimas novedades, tanto de juegos no anunciados como la última hora de títulos que saldrán en breve, en un show al más puro estilo americano.


¡EXPLOSIÓN DE JUEGOS!
32
LAS CONFERENCIAS
32 SONY 34 MICROSOFT 36 NINTENDO
38
LOS JUEGOS DEL E3

SONY, sin "excesiva" novedad en el frente

Las filtraciones previas, los rumores y la ausencia de novedades de peso mermaron el atractivo de una conferencia que, teóricamente, iba a arrasar.

PROJECT MORPHEUS
La realidad virtual no debutará hasta 2015, por lo que Sony no le dio mucha "bola" en la conferencia. Eso sí, se pudieron probar tres demos nuevas durante la feria...

Sony había preparado un buen show, pero las filtraciones y los rumores previos se cargaron parte del impacto. Que *Uncharted 4* iba a estar era algo que se venía rumoreando desde hace bastante tiempo -aunque con un trailer poco revelador, todo sea dicho-, pero en otros casos, como *Metal Gear Solid V*, su impresionante trailer se filtró días antes, arruinando la sorpresa.

Los rumores previos también hicieron soñar con una retahíla de anuncios increíble, que apuntaban a ver algo de un nuevo *God of War* (rumor alimentado por el propio estudio) o incluso de un nuevo *Gran Turismo*. Pero la realidad se encargó de poner las cosas en su sitio, y lo cierto es que apenas hubo novedades de verdadero peso. Se pudo ver más de *Destiny* en PS4 (que tendrá contenido exclusivo), más de *The Order 1886*... y algunas novedades, como *Bloodborne*, de From Software (conocido hasta ahora como *Project Beast*), o la verdadera sorpresa de la conferencia, que fue *LittleBigPlanet 3*. Pero cosas rompedoras, hubo pocas. Ni siquiera reapareció *The Last Guardian*.

La conferencia también sirvió para anunciar nuevo hardware (detallado en la siguiente página), la llegada de Youtube al botón Share para subir los vídeos directamente a la página (a final de año) o el arranque de la beta de PS Now el 31 de julio, con más de 100 juegos de PS3 disponibles desde el inicio.

Sin embargo, lo más llamativo es que PS3 y Vita apenas recibieron atención durante los 90 minutos que duró la conferencia. Solo los desarrollos indies y los juegos digitales seguirán engordando sus catálogos, ya que Sony no anunció juegos para ellas.

[UNCHARTED 4 SE MOSTRÓ POR PRIMERA VEZ, CON UN TRÁILER POCO REVELADOR]

1 Sony también parece muy interesada en que PS4 sea el centro de muchas betas y pruebas de testeo. Las de *Destiny* y *Battlefield Hardline* comenzaron durante la feria.

2 PS Now, el streaming de juegos, comenzará su beta en julio, con más de 100 juegos de PS3. Y llegará a Vita y PS3.

3 *Uncharted 4 A Thief's End* se mostró con un tráiler que lucía un detallado modelo de Nathan y poco más. Para 2015...

NUEVO HARDWARE ANUNCIADO

< PS4 BLANCA

La primera PS4 de color blanco que se pondrá a la venta llegará en un pack o bundle que incluirá una copia de *Destiny*. Saldrá el 9 de septiembre, mismo día en que se lanzará el juego en todo el mundo.

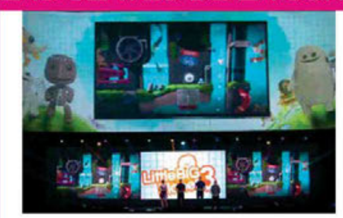
^ PLAYSTATION TV

Esta "cajita" llegará a Europa en otoño (99 €), permitiendo disfrutar en la TV de juegos digitales de Vita, PSP y PSone, además de jugar por streaming a PS4 y PS3 (a través de PS Now).

< NUEVOS DUAL SHOCK 4

Este año se comercializarán tanto el blanco glaciar, que va con el bundle de *Destiny*, como este de camuflaje.

LAS CLAVES DE LA CONFERENCIA



EXCLUSIVIDADES

Antes de que arrancara la conferencia se daba por hecho que *Uncharted 4*, *The Order 1886* y *Project Beast* (ahora *Bloodborne*) estarían. Pero lo cierto es que hubo pocas sorpresas AAA exclusivas, salvo *LBP3*.

DEVOCIÓN INDEPENDIENTE

Sony volvió a demostrar que los desarrollos "indies" son uno de los pilares de su actual política. Acuerdos como el firmado con Devolver Digital (sus nuevos juegos llegarán en exclusiva a consolas PlayStation) lo prueban.

ENTRETENIMIENTO GLOBAL

También se presentó otro tipo de entretenimiento. La serie de animación *Powers* llegará a PSN (gratis para PS+ en EE.UU.), mientras que la película de *Ratchet & Clank* llegará al cine en 2015, con juego para PS4.

MICROSOFT: juegos, juegos y... ¡¡¡más juegos!!!

Tras las críticas del año pasado, Microsoft se centró casi por completo en los juegos, mostrando bastantes títulos exclusivos, aunque muchos ya conocidos.

SIN KINECT
Microsoft sigue diciendo que Kinect forma parte de la experiencia de Xbox One, pero lo cierto es que el sensor brilló por su ausencia total. Algunos juegos lo utilizarán, pero ya empieza a parecer algo secundario.

Call of Duty Advanced Warfare, Evolve, Assassin's Creed Unity, Sunset Overdrive, *Dragon Age Inquisition, Fable Legends, Project Spark, Halo 5: Guardians, Hellraid, The Division, The Witcher 3, Killer Instinct: Season 2...* Son algunos de los viejos conocidos a los que Microsoft volvió a dedicar tiempo en los 90 minutos que duró su conferencia, que estuvo centrada única y exclusivamente en los juegos. Solo hubo una breve mención a *Halo Nightfall*, la serie dirigida por Ridley Scott, que irá incluida en *Halo Master Chief Collection*, un recopilatorio con los cuatro primeros juegos del Jefe Maestro (otro de los anuncios que se filtraron antes de tiempo) y que servirá de nexo con *Halo 5* (nos contará los orígenes del agente Locke, el Spartan del trailer).

Y, al igual que Sony, la propia Microsoft se encargó de "desinflar" un poco su propia conferencia con anuncios en los días previos a la feria, como el propio *Halo 5* o *Forza Horizon 2*. Por suerte, sí tenía unos cuantos ases bajo la manga, como *Rise of the Tomb Raider* (es multiplataforma), *Dance Central Spotlight*, *Inside*, *Ori and the Blind Forest*, *Phantom Dust*, un nuevo *Crackdown* (David Jones, ex de Rockstar y padre del primero, volverá a dirigir) o el más inesperado, *Scalebound*, un juego exclusivo de Platinum Games del que solo se vio una cinemática.

De la conferencia de Microsoft, se pueden extraer otras conclusiones: Kinect ya no es prioridad (no se anunció ningún juegazo para el sensor), One recibirá el DLC de los juegos primero (*Advanced Warfare, The Division, Evolve*...) y el abandono de Xbox 360, para la que no se anunció nada.

[SCALEBOUND Y CRACKDOWN FUERON LAS SORPRESAS EXCLUSIVAS DE MICROSOFT]

1 Ted Price presentó su *Sunset Overdrive*, del que dimos buena cuenta en Hobby Consolas el mes pasado. Es de los que ya se sabía bastante antes de empezar la feria...

2 En el evento de Microsoft se pudo ver una larga demo en directo del impresionante *The Witcher 3: Wild Hunt*.

3 Se confirmó, por fin, un nuevo *Crackdown*. David Jones, ex de *GTA*, creó el primero y, con esta entrega, vuelve a la serie, tras la mediocre segunda parte. Mantiene su estética "cel shading" y apostará por el multijugador.

4 *Fable Legends*, tras debutar en Gamescom, fue otro de los juegos que tuvieron demo en directo en la conferencia, para mostrar su cooperativo.

LAS CLAVES DE LA CONFERENCIA

SOLO JUEGOS

Microsoft dedicó su conferencia únicamente a los juegos, sin hablar de televisión ni otras funcionalidades. Y, para abrir el evento eligió a *Advanced Warfare*, del que Xbox One tendrá el contenido descargable en primicia.

DESARROLLOS INDEPENDIENTES

Tras las dificultades iniciales, Microsoft también parece haber dado un giro de 180º a su política con los indies y la autopublicación, y contará con algunas joyas, como *Ori and the Blind Forest*, *Cuphead*, *Inside*...

CON POCAS SORPRESAS

Al igual que Sony, muchas cosas se sabían con antelación, desde *Halo 5: Guardians* a *Forza Horizon 2*, dejando pocas sorpresas, como un nuevo *Crackdown* o *Scalebound*, un exclusivo de Platinum Games para Xbox One.

NINTENDO, una forma distinta de vivir el E3

A diferencia de las demás compañías, Nintendo supo mantener el misterio hasta el arranque de su evento digital y mantenerlo con iniciativas como Treehouse.

MIYAMOTO
El creativo anunció 3 proyectos: *Star Fox* (2015), Project Giant Robot (lucha con robots) y Guard (un tower defense), con los que dará usos originales al Gamepad de Wii U.

Por segundo año consecutivo, Nintendo no celebró la típica conferencia pre-E3, sino que organizó un evento digital "pregrabado" (con una alocada pelea entre Satoru Iwata y Reggie Fils-Aime para romper el hielo) y subtitulado a diversos idiomas, como el castellano. Y lo mejor de todo es que no se filtró nada hasta su emisión, siendo la única compañía capaz de mantener el secreto y la emoción hasta prácticamente el final.

Con este evento, quedó claro que *Super Smash Bros* es su carta ganadora para el futuro inmediato, ya que fue el juego que más tiempo acaparó de los 45 minutos que duró. Ligadas a *SSB*, están las figuras Amiibo. Es la otra gran apuesta de la gran N para los próximos meses, que os detallamos en la siguiente página y que, tras los pasos del concepto *Skylanders*, puede ser una revolución con el toque Nintendo.

El evento digital también cumplió su papel para presentar nuevos juegos, como el visualmente muy atractivo *Yoshi's Woolly Word*, el juego de acción *Splatoon* o confirmar lo que todos esperábamos: *The Legend of Zelda* para Wii U. De *Majora's Mask* para 3DS, nada de nada. De hecho, se echó en falta más presencia de la portátil, que, tras varios años plagados de juegos, ha quedado un poco huérfana en este E3, ¿pensando quizá ya en la sucesora? También reaparecieron "viejos" conocidos, como *Xenoblade Chronicles X*, el cada vez más brutal *Bayonetta 2* o *Hyrule Warriors*.

No contenta con eso, Nintendo también realizó anuncios durante la feria y tuvo en Nintendo Treehouse demos en directo y actualizaciones constantes sobre sus juegos, de la mano de sus creadores. Así, sí.

[MARIO MAKER FUE EL ÚNICO JUEGO DE MARIO ANUNCIADO. ¿MERECIDO DESCANSO?]

1 *Super Smash Bros* ocupó un buen segmento del evento digital. Masahiro Sakurai se encargó de desvelar algunas novedades.

2 Aonuma hizo lo propio con el esperadísimo *The Legend of Zelda* de Wii U. Se vio poco, pero suficiente para convencer por ahora.

3 "Robot Chicken", una reputada serie de animación americana, aportó unos cuantos hilarantes "sketchs" al evento digital.

4 *Bayonetta 2* sigue siendo una de las exclusivas más importantes de Wii U. Incluirá, además, el primer *Bayonetta*.

LLEGAN LAS FIGURAS AMIIBO

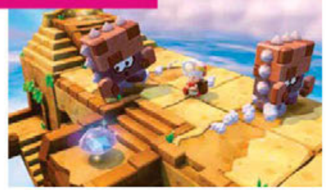
> **Super Smash Bros** para Wii U llegará acompañado de las figuras Amiibo, compatibles con la tecnología NFC para que, por ejemplo, personajes como Mario sustituyan a nuestro Mii en combate (y pelee solo) con tan sólo ponerlo sobre el gamepad.

> **Una misma figura Amiibo** será compatible con varios juegos (en el futuro serán compatibles *Mario Kart 8*, *Yoshi's Woolly*...) y albergará nuestra información (las habilidades que hayamos potenciado en esa figura). Se lanzarán varias series de figuras.

LAS CLAVES DE LA CONFERENCIA

SUPER SMASH BROS

Fue el juego al que más tiempo se dedicó, y del que más novedades y detalles desvelaron, en parte debido a que también verá la luz en 3DS y, sobre todo, a que será la punta de lanza de las figuras Amiibo.



CLÁSICOS QUE VUELVEN

Toad, Kirby, Yoshi... algunos de los icónicos personajes de Nintendo se preparan para aterrizar en los próximos meses en Wii U. Lo cierto es que se sigue echando en falta que haya más personajes nuevos y carismáticos.

ANUNCIOS POST EVENTO

A diferencia de los otros dos fabricantes de hardware que tuvieron conferencia propia, Nintendo continuó anunciando nuevos títulos durante la feria, como *Codename STEAM*. Sólo les faltó *Zelda Majora's Mask*...

> Konami > Aventura > PS4, PS3, XO, 360 > Sin confirmar

METAL GEAR SOLID V THE PHANTON PAIN

¡Al fin un juego digno de la "next gen"!

BIG BOSS Y SU VIAJE AL MAL
TTP nos contará el viaje del legendario héroe hacia "el mal", sin escatimar en detalles y brutalidad. En su viaje le acompañarán versiones más jóvenes de viejos conocidos, como Revolver Ocelot...

Con cada nueva entrega, la saga *MGS* ha ido un poco más lejos, exprimiendo el hardware como pocas. Así fue con *MGS4* en PS3, título que hoy día sigue siendo de los más impresionantes de la anterior generación y así promete ser con la quinta entrega. Y es que, tras verla en PS4, podemos corroborar que estamos ante un auténtico juego de nueva generación, tanto en lo técnico como en lo jugable. Muchas de sus características debutaron ya en *Ground Zeroes*, desde su naturaleza más "sandbox" o mundo abierto, a un remozado apartado técnico, en el que cada soldado cuenta con rostro y expresividad propia, a mejores efectos de luz, y un larguísimo etcétera.

Para la feria, Kojima preparó el ya clásico trailer (de 5 minutos de duración y solo con cinemáticas... pero realmente impresionante) y una demo para prensa de 45 minutos. La demo mostraba el mismo escenario que utilizó el año pasado para presentar el juego, en Afganistán, pero esta vez durante el desarrollo de una misión que, todo sea dicho, debe pertenecer a los primeros compases del juego: Big Boss todavía no se ha hecho a su mano protésica tras despertar del coma de 9 años. El objetivo es infiltrase en un campamento soviético (la acción transcurre en 1984) para rescatar a Master Miller, retenido allí. Una excusa para mostrarnos las nuevas habilidades de Big Boss, que aparte de las ya exhibidas (montar a caballo, parapetarnos en su costado...) se centraron en 3 áreas: la ca-

ja de cartón, el visor y el sistema de extracción Fulton de *Peace Walker*.

La primera permite ahora muchas más acciones, desde salir por la parte superior para eliminar rápidamente a un enemigo, a salir disparado por un lateral y usar la caja como señuelo. Con el visor marcaremos enemigos a distancia para detectarlos hasta detrás de las paredes. El sistema Fulton, por su parte, permitirá extraer todo tipo de cosas, desde enemigos dormidos a la fauna (cabras...), contenedores, jeeps, nidos antiaéreos...

Todo irá a nuestra base, que irá creciendo de tamaño y configurándose en base a todo lo que "rapiñemos" y los GMP (o moneda del juego) que destinemos a reforzar las defensas, investigación y desarrollo para crear nuevos gadgets y armas. Podremos incluso recorrer esta base (y ver como nos saludan los reclutas), entrenar para mejorar las habilidades de CQC (que tendrá más acciones contextuales) y disparo y compararla con las de nuestros amigos. Un detalle más de la enorme calidad de este juego.

1 Mother Base nos ayudará en las misiones con ataques aéreos, lanzará munición, cajas de cartón...

2 El sistema Fulton nos permitirá extraer soldados, animales, contenedores... El éxito dependerá del clima (variable).

3 Dependiendo de los aliados y enemigos que hagamos, nuestra base será atacada. Big Boss defenderá desde el aire...

4 El "Phantom Cigar" o cigarro electrónico nos permitirá fumar para que el tiempo pase más rápidamente...

OPINIÓN

La evolución de un héroe

Hideo Kojima siempre hace "su" juego, con su propia personalidad. Esta entrega no será una excepción, con montones de momentos de humor absurdo, referencias tecnológicas y sociológicas avanzadas... Ahora bien, parece que esta vez quiere apostar por un control menos "duro". Infiltración a saco sí, pero con un Snake cargado de movimientos que nos permitan reaccionar con rapidez. Por cierto, visualmente (a 60 frames estables) es toda una maravilla.

>Ubisoft >Aventura >XO, PS4, PC >28 de octubre

ASSASSIN'S CREED UNITY

Revolución multiplicada por 4

París, 1789, la Revolución Francesa se gesta en las calles gracias a un grupo de valientes que quiere acabar con la era de la oscuridad y convertir a la capital francesa en la ciudad de la luz, de las libertades y de la igualdad

Entre ellos destaca Arno Dorian, nuestro héroe, que entra en la Orden de los Asesinos tras una trágica pérdida y con el propósito de desenmascarar a los poderes ocultos que han instigado la Revolución. El juego comenzará en 1789, pero sus creadores ya nos han confirmado que transcurrirá un buen lapso de tiempo durante nuestra aventura.

Arno contará con algunos truquitos nuevos. Por ejemplo, contaremos con una pistola de varios cañones (lo que nos permitirá recargar mucho más rápido), un sable francés y la hoja fantasma, una cuchilla instalada junto a la hoja oculta que podremos lanzar en distancias cortas para acabar con un enemigo sin levantar sospechas.

El motor gráfico, una evolución de Anvil adaptado a las máquinas de nueva generación, permitirá que veamos en pantalla varios centenares de personajes, una resolución digna de la nueva generación y animaciones mucho más realistas. Además, veremos muchos más escenarios interiores, que nos servirán como atajos para movernos por la ciudad y donde cumpliremos todo tipo de misiones, sin transiciones de ningún tipo.

Los desarrolladores han prometido que la IA mejorará, los enemigos nos verán antes, será más difícil acabar con ellos y podrán avisar al resto de

EL NUEVO PROTAGONISTA, ARNO DORIAN, irá equipado para la revolución: una hoja fantasma para disparar, pistola de varios cañones, bombas de humo... Una joya de asesino, vamos.

1 El modo cooperativo, por primera vez en el modo Historia, nos permitirá jugar con otros 3 amigos.

2 Viviremos la Revolución Francesa, desde la toma de la Bastilla hasta la ejecución de Luis XVI.

3 El primer Assassin's Creed de nueva generación hará gala de un apartado técnico.

compañeros si nos descubren. Pero la gran novedad será, sin duda, el juego cooperativo. Ubisoft nos dejó boquiabiertos durante la presentación de Microsoft (luego también vimos el juego en la de Sony y en la de la propia Ubi) anunciando que podremos formar equipo junto a otros tres amigos. Eso sí, todos serán copias de Arno, así que no habrá 4 personajes distintos. Cada jugador podrá equiparse con los objetos que haya desbloqueado en la partida individual y, además, cada uno tendrá una habilidad de grupo especial. Uno revivirá a los compañeros, otro podrá sanarles, otro se disfrazará (o nos disfrazará) para que pasemos inadvertidos y otro podrá crear puntos de recarga en el mapa para abastecernos de munición.

Eso sí, no podremos completar la aventura en cooperativo; solo jugaremos determinadas misiones especiales diseñadas para varios jugadores y exploraremos la ciudad con nuestros amigos, que no es poco.

OPINIÓN

Una nueva era para el Credo

Tras varias entregas con cierto "atasco" en el apartado técnico, parece que por fin vamos a ver un salto técnico relevante. Los escenarios y la cantidad de personajes puestos en pantalla son impresionantes. La IA enemiga parece todavía un poco simple, pero tienen tiempo para pulirla. En cuanto al multijugador en la Historia, nos ha encantado, si bien habrá que ver hasta qué punto es relevante. Estamos deseando profundizar en el modo Historia.

>Electronic Arts >Shooter >PS4, Xbox One, PC, PS3 y Xbox 360 >23 de octubre

BATTLEFIELD HARDLINE

El ejército deja su sitio a policías y ladrones

VISCERAL GAMES
El estudio que se está encargando de *Battlefield Hardline* es una de las piezas claves en el entramado actual de EA. A día de hoy, no sólo se está ocupando de este shooter, sino también de un título de *Star Wars*, que será en tercera persona.

Varios días antes del E3, se filtró una de las grandes sorpresas de la feria: un "spin-off" de *Battlefield*. En contraste con la saga principal, esta entrega no está siendo desarrollada por DICE, sino por Visceral Games, responsables de la saga *Dead Space* y de *Dante's Inferno*, y además su temática no es militar, sino de policías y ladrones. Así, *Battlefield Hardline* recuperará muchas de las mecánicas y los elementos técnicos que vimos hace unos meses en *Battlefield 4*, pero con una ambientación inédita hasta ahora en la franquicia.

La campaña estará protagonizada por Nick Mendoza, un joven policía de Miami que se verá en la encrucijada entre el deber y la corrupción. La inspiración en las series televisivas será muy evidente, con una estructura narrativa dividida por capítulos, cada uno de los cuales concluirá en los momentos más álgidos. Los responsables del título aseguran que serán muy rejugables, gracias a las distintas formas de superarlos.

Sin embargo, como es habitual en la saga, el mayor protagonismo le corresponderá al multijugador, en el que se enfrentarán hasta 64 usuarios, divididos entre policías y ladrones, cuyos roles estarán muy diferenciados. Los modos serán muy variados: asaltos a cajas fuertes, huidas con la mayor cantidad posible de dinero, rescate de rehenes, persecuciones a bordo de vehículos en escenarios abiertos... Precisamente, los vehículos jugarán un papel más importante que nunca, pues habrá

coches patrulla, furgones, motos o helicópteros. Igualmente, habrá herramientas creadas para la ocasión, como un gancho que permitirá trepar por paredes o tirolinas portátiles para salvar distancias entre edificios.

El motor gráfico Frostbite 3 volverá a dar lo mejor de sí mismo en esta nueva entrega, con la garantía de los 60 fps en la nueva generación. Pese al cambio de ambientación, todo el conjunto dejará a las claras que se trata de un *Battlefield*, en especial por el uso de la tecnología Levolution, es decir, la destrucción dinámica de los entornos. Muchas partes del escenario se podrán romper o modificar, pero la palma se la llevarán las grandes estructuras. Por ejemplo, en uno de los mapas, podremos tirar una grúa de construcción y hacer que arrastre consigo la fachada de un edificio. Nada más anunciarse el juego de forma oficial, EA puso a disposición de los usuarios de PS4 y PC una beta cerrada con la que se pretende pulir la experiencia, para evitar los fallos que sangraron a *Battlefield 4*.

1 El protagonismo del juego correrá a cargo de policías y ladrones, por lo que el tono militar quedará totalmente aparcado.

2 El modo Campaña será un homenaje a series televisivas como *The Wire*, *Miami Vice* o *House of Cards*. El argumento estará narrado por capítulos.

3 Como es habitual en la saga, los vehículos tendrán un gran peso. Habrá coches, furgones, motos, helicópteros...

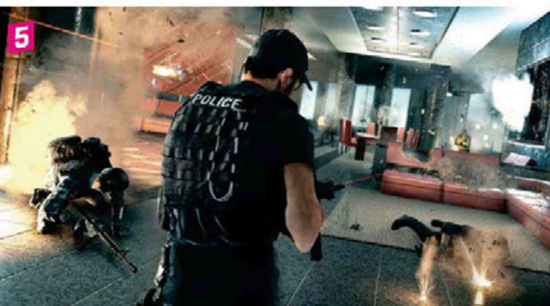
4 El armamento nos ofrecerá diversos "gadgets" para sacar partido al entorno, como ganchos para trepar en vertical o tirolinas portátiles.

5 El motor Frostbite 3 hará que la destrucción sea una parte vital, no sólo en términos visuales, sino también jugables.

OPINIÓN

La guerra, ahora contra el crimen

Hemos probado el modo Heist, en el centro de L.A. y las sensaciones han sido muy similares a nuestras primeras partidas a *Battlefield 4*. Los escenarios son más pequeños, y el uso de vehículos resulta determinante, pero elementos como "Levolution" (la transformación de niveles en medio de la partida) no son tan determinantes. Las armas de bajo calibre, como la Mini Uzi, responden a las mil maravillas.



LA SERIE HALO pisó fuerte en el evento de Microsoft. Mostraron un nuevo vídeo de *Halo 5: Guardians* y presentaron *Halo Master Chief Collection* y la serie de televisión *Halo: Nightfall*.

>Microsoft >Shooter >Xbox One >Otoño 2015

HALO 5 GUARDIANS

El Spartan 117 prepara su asalto a Xbox One

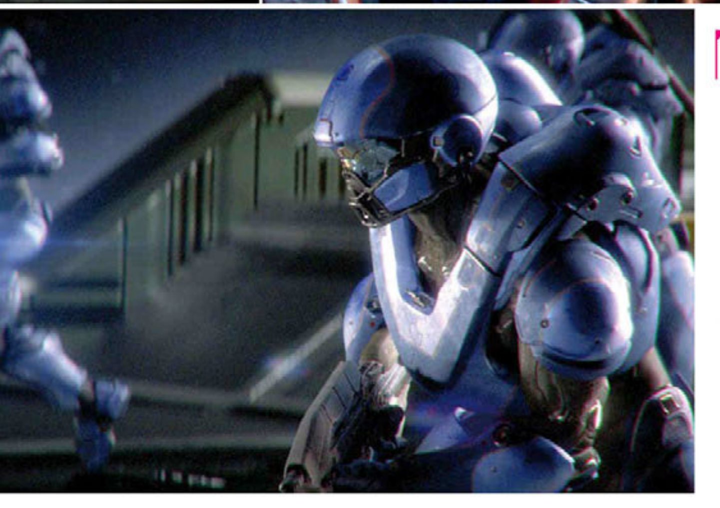
Conferencia de Microsoft, unos cánticos resuenan en la sala, el Jefe Maestro ha vuelto. Esperábamos ver mucho más de la nueva entrega de la serie exclusiva para Xbox One pero, desgraciadamente, 343 Industries solo mostró dos escuetos vídeos en la feria angelina: uno para el modo campaña y otro para el multijugador, así que vamos por partes.

En el tráiler de la aventura en solitario vemos al Jefe Maestro transportando una bomba en una secuencia extraída de *Halo 2*. El Jefe Maestro conseguía sacar una bomba que pretendía destruir la estación Cairo y se la devuelve a sus "legítimos" dueños, los aliens del covenant. En realidad la escena es, a su vez, un vídeo que está viendo el misterioso personaje que vimos en el anuncio oficial de *Halo 5 Guardians* (que, por cierto, parece que se llama agente Locke). Está siguiéndole la pista al Jefe Maestro mientras una voz en off le dice que para dar con él tiene que dejar de seguir sus pasos al dedillo y que tiene que encontrarle, porque todos dependemos de él. La sorpresa viene al ver que la voz es la del Inquisidor, que espera al agente Locke al salir de la sala. Todo parece indicar que una nueva amenaza (¿los flood? ¿los forenunners?) unirá de nuevo al Jefe Maestro y al Inquisidor.

En cuanto al modo multijugador tampoco nos enseñaron gran cosa. Lo más importante, que adelantaron que tendrá servidores dedicados para poder jugar a 60 frames por segundo, que los spartans contarán con nuevas habilidades y que tendremos acceso a una beta al comprar la *Master Chief Collection*, la recopilación que incluirá los 4 primeros capítulos numerados de Halo y la serie de televisión *Halo: Nightfall*, que presentará al nuevo personaje y servirá como intro a *Halo 5*.

1

3



1 El vídeo rememora una de las grandes hazañas del Jefe Maestro: cuando salvó la estación Cairo al final de *Halo 2*.

2 Aún queda mucho para la salida de *Halo 5: Guardians*, pero podremos probar la beta multijugador en noviembre.

3 Se han desvelado muy pocos datos del multijugador, pero hemos visto alguna nueva habilidad, como caer dando un puñetazo cargado.

OPINIÓN

Reinventar una saga

La franquicia ha dado algunos tumbos en entregas anteriores, al menos a nivel de argumento. El problema es reciclar a un Jefe Maestro algo descafeinado en *Halo 4*. Por ello, 343 quiere humanizar más el héroe, sacar su lado más inseguro, para que nos vinculemos a él, pero usando la perspectiva de Locke para que no dejemos de verlo como una leyenda. Por ahora, ese aspecto nos convence, aunque aún no haya nada a nivel técnico...

HALO MASTER CHIEF COLLECTION

La colección del Jefe Maestro despertó las nostalgia de los jugadores veteranos de la serie. Esta recopilación, que saldrá a la venta el próximo 11 de noviembre, incluirá *Halo: Combat Evolved Anniversary*, *Halo 2 Anniversary*, *Halo 3* y *Halo 4*. Los dos primeros estarán completamente remasterizados y todos correrán a 1080p y 60fps. Habrá más de 100 mapas disponibles y, además, el pack incluirá el acceso a la beta multijugador de *Guardians*, que se podrá activar a partir del 27 de noviembre.

EL SALTO GRÁFICO en la remasterización de *Halo 2* sin ser brutal, se notará especialmente en las texturas. Como pasó con *Halo: Combat Evolved Anniversary*, podremos cambiar el aspecto gráfico con tan solo pulsar un botón. Además, incluirá el modo multijugador original. ¡Mola!

>Ubisoft >Shooter >PS4, PS3, XO, 360, PC >18 de noviembre

FAR CRY 4

Aventura, acción y crueldad en el Himalaya

La saga *Far Cry* lleva, desde sus orígenes, demostrando que otro tipo de shooters es posible, apostando desde la primera entrega por los mundos abiertos, los vehículos y una libertad de acción adelantada a su tiempo. Sin embargo, aunque suene a topicazo, con su cuarta entrega quieren ir todavía más lejos...

Far Cry 4 nos pondrá en el pellejo de Ajay Ghale, quien vuelve a Kyrat (una ficticia zona del Himalaya) para esparcir las cenizas de su madre y así cumplir su última voluntad . Pero lejos de ser un viaje tranquilo, al llegar a la zona se verá envuelto en el estallido de una cruenta guerra civil, que enfrenta a las fuerzas del tiránico y brutal Pagan Min, autoproclamado rey de la zona, y los rebeldes autodenominados "la senda de oro".

Como en *Far Cry 3*, el escenario (y todo lo que podremos hacer en él) será uno de sus principales encantos. Habrá aldeas, selva, montañas heladas y todo tipo de fauna salvaje que podremos cazar (para obtener materias primas) o que podrá cazarnos. Algunas, como las águilas, nos atacarán desde los cielos, mientras que otras, como los elefantes pueden ser unos buenos aliados e el transcurso de las misiones, ya sea subidos a sus lomos o provocando una estampida que lo arrase todo a su paso.

Y no solo eso, la forma de desplazarnos por el entorno también ofrecerá muchas más opciones, desde una mayor variedad de vehículos (desde los típicos triciclos-taxi de la india a un autogiro), pasando por un traje alado

CARISMÁTICOS VILLANOS...
Vaas Montenegro sentó las bases de lo que es hoy en día es *Far Cry*: un shooter en mundo abierto con una gran historia y desquiciado villano. Aquí será Pagan Min, un tirano que no dudará en masacrar a quien se le oponga...

1 La crueldad volverá a ser una de las claves del juego, como la libertad para movernos (ahora hasta con un traje alado para planear).

2 La fauna será más variada que en cualquier otro juego. Águilas, elefantes, mofetas...

3 El cooperativo será una de las novedades de esta entrega. En cualquier momento se podrá unir un amigo (que puede no tener copia del juego).

que nos permitirá descender desde las alturas (con paracaídas incluido) a una cuerda con garfio para trepar por montañas o sortear abismos. Y eso por no hablar del arsenal, que promete ser el más amplio y variado, para que podamos afrontar las misiones como nos más nos guste, ya sea con una ballesta y al estilo sigiloso o con armamento pesado y de frente.

Pero, más allá de su atractiva historia y de sus posibilidades, *FC4* promete ser recordado por otro factor más: su cooperativo online. En cualquier momento otro jugador se podrá unir a nuestra partida para superar ciertas aventuras con su ayuda o, simplemente, recorrer juntos Kyrat. Lo que hará especial a esta opción es que podremos invitar a amigos que no tengan una copia del título, gracias a las "llaves de Kyrat", una serie de claves que podremos repartir entre nuestros amigos para que puedan acceder al juego. Eso sí, esta opción solo estará en las consolas PlayStation. En cualquier caso... ¿estaremos ante el mejor shooter del año?

OPINIÓN

Si algo no está roto...

El cambio de ambientación y el cooperativo online parecen ser las principales novedades de un título que, por otra parte, parece seguir con bastante fidelidad los aciertos de *Far Cry 3*. De nuevo, un tirano chalado, un entorno exótico y variedad de mecánicas. Su apartado técnico, aunque muy pulido, no nos ha sorprendido especialmente, pero su ambientación y, con bastante probabilidad, su guión, prometen mantener el listón bien alto. ¡Ah! Y derribar soldados encima de un elefante nos ha encantado.

>Bandai Namco >Lucha >PS4, Xbox One, PS3 y Xbox 360 >2015

DRAGON BALL XENOVERSE

Los super saiyanos suben otro nivel

NO PASA DE MODA
La famosa serie de Akira Toriyama aún sigue en la picota, pese a que empezó hace justo 30 años. Recientemente, se ha estrenado en España la película *Dragon Ball Z: Battle of Gods*, después de que los fans hicieran una recogida de firmas.

Bola de Dragón es un fenómeno de masas y, desde los tiempos de NES, los videojuegos han tratado de recrear sus espectaculares combates. A lo largo de la historia, Bandai Namco, que detenta los derechos del célebre manganime, ha auspiciado decenas de juegos, los últimos un tanto flojos. Ahora, con la llegada de la nueva generación, la compañía japonesa quiere alcanzar un nuevo nivel de fidelidad, para lo que le ha devuelto la batuta a Dimps, el estudio que firmó los geniales *Budokai*.

De momento, sólo se han anunciado los primeros detalles, pero parece que *Dragon Ball Xenoverse* volverá a la fórmula clásica de uno contra uno, desmarcándose de las batallas multijugador de *Battle of Z*, la entrega de hace unos meses. El juego abarcará todo el arco argumental de la subsaga *Z*. Quizás haya también contenidos de *GT*, pues, en la presentación del E3 a la que asistimos, sus responsables dijeron que podremos transformarnos desde el nivel 1 hasta el 4 en los combates (sólo Goku y Vegeta han tenido forma de super saiyan 4, y fue en *Dragon Ball GT*). Para la ocasión, se han creado entornos inéditos y un nuevo personaje.

El control presentará novedades, como la posibilidad de lanzar ondas vitales (o kamehames, si lo preferís) en vertical o hacer amagos de lanzar ondas de energía, para despistar a los rivales. En términos gráficos, no parece que vaya a haber un salto muy destacado, pues se trata de un título intergeneracional que también saldrá en PS3 y Xbox 360. Los escenarios serán más amplios y sufrirán un deterioro más palpable, pero las animaciones, la expresividad y el detalle de los luchadores no serán nada del otro mundo. Sí destacarán, en cambio, los efectos de las ondas vitales.

1 Será la primera entrega de la saga para la nueva generación, algo que se apreciará en las "fluctuaciones" de las ondas vitales.

2 Por lo mostrado hasta ahora, es seguro que se abarcará todo el arco argumental de *DBZ*: saiyans, Freezer, androides y Bu.

3 Habrá elementos inéditos, como un personaje con una chaqueta de Capsule Corp y "scouter". Parece que habrá muchos viajes en el tiempo....

OPINIÓN

Más de lo mismo, algo más bonito

La saga ha mostrado cierto agotamiento en los últimos años, tras las series *Budokai* y *Budokai Tenkaichi*, que marcaron su techo. Dimps quiere redimirla y volver a ilusionar a los que llevan disfrutando de ella desde los 90. Los combates nos parecen frenéticos y espectaculares, pero no da la sensación de que el paso a PS4 y One sea un cambio de tendencia. El desarrollador que nos lo mostró fue parco en detalles, quizá queden muchas sorpresas...

1 La imagen del nuevo héroe suscitó todo tipo de comentarios, pero Aonuma ya ha confirmado que se trata de Link.

2 El gigantesco octorok mecánico no es rival para Link.

3 Será la primera entrega en la que podamos disfrutar de un verdadero mundo abierto y de un desarrollo igual de libre. Palabras mayores, señores.

>NIntendo >Aventura >Wii U >2015

THE LEGEND OF ZELDA

Link se "abre" a un nuevo mundo

Uno de los momentos más emocionantes de la feria fue el anuncio del nuevo Zelda en Wii U. Eiji Aonuma apareció en pantalla revelando que el nuevo *Zelda* transcurrirá en un mundo abierto. Podremos explorar a nuestro aire el inmenso escenario del juego en busca de secretos, sin seguir un camino prefijado y eligiendo el orden en el que completamos las misiones.

En el vídeo pudimos ver a Link y ¿Epona? en una gigantesca pradera. Todo parecía tranquilo, con la hierba meciéndose tranquilamente y nuestro héroe disfrutando del paisaje, hasta que aparece un gigantesco octorok mecánico que trata de acabar con Link. Tras la persecución a lomos de Epona, Link finalmente se enfrenta con la criatura usando su arco, que parece que podrá acumular energía para realizar ataques más potentes.

Su estética cel shading seguirá la línea marcada en *Skyward Sword* y, aunque al principio se especuló con la posibilidad de que el personaje del vídeo no fuese Link, finalmente Aonuma ha confirmado que, obviamente, nuestro querido hyliano será el protagonista. El juego tiene una pinta tremenda, aunque nos ha sabido a muy poco el tráiler que mostró Nintendo.

Y ADEMÁS

HYRULE WARRIORS

Link también será uno de los protas de *Hyrule Warriors*, el nuevo juego de acción creado gracias a la colaboración de Tecmo Koei y Nintendo. Seguirá la estela de *Dinasty Warriors*, con 4 personajes controlables (por el momento) del universo de la serie: Link, Zelda, Impa, Midna.

1 Palutena, de Kid Icarus,y Pac-Man fueron los dos grandes nuevos fichajes del plantel.

2 Podremos jugar con nuestro Mii, elegir su estilo de lucha, su aspecto,...

>Nintendo >Lucha >Wii U y 3DS >3 de octubre (3DS) Invierno (Wii U)

SUPER SMASH BROS

Nintendo entra en la lucha next-gen

Este E3 ha servido para que Nintendo muestre su artillería pesada de nueva generación. *Zelda*, *Starfox*,... pero la estrella ha sido Super *Smash Bros*. El plantel sigue creciendo gracias al fichaje de Pac-Man (un extra comunitario a Nintendo) o Palutena, de *Kid Icarus*. Pero es que, además, podremos jugar con nuestro Mii e incluso personalizar su estilo de lucha (entre espadachín, tirador o karateka) y su aspecto. También podremos personalizar los especiales del resto de luchadores, eligiendo 3 de entre 12 distintos, con lo que nuestro Link, por ejemplo, será distinto al resto. También asignaremos tres potenciadores a nuestro luchador para mejorar sus atributo, pero no podremos usarlos en las peleas online con ranking.

Y hay más: el modo Smashventura (en el que exploramos los escenarios en busca de potenciadores antes de la pelea), el Ascenso, en el que competimos por alcanzar la parte más alta de un nivel o la compatibilidad del juego con las figuras Amiibo.

1

2

OPINIÓN

Gran Smash de Nintendo

Nuestra visita al evento especial de este juego nos dejó claro la expectación y entusiasmo que genera el título, pero también la enorme variedad y talento que hay detrás. Promete ser uno de los lanzamientos más enormes del año.

>Rockstar >Aventura >PS4, Xbox One y PC >Otoño

GRAND THEFT AUTO V

California se abrillanta para una nueva cita

1 Las mejoras de esta nueva versión serán de tipo técnico: más detalle, distancia de dibujado, clima más realista...

2 Será posible transferir la partida guardada que tuviéramos ya en PS3 y 360, tanto de la campaña como de *GTA Online*.

Hacer remasterizaciones para la nueva generación se ha convertido en la moda de 2014, y la de *GTA V* para PS4, Xbox One y PC era un rumor a voces casi desde antes de que saliera el original.

El desarrollo será el mismo que en PS3 y 360, por lo que reviviremos las aventuras y desventuras de Michael, Franklin y Trevor en la ciudad de Los Santos y el condado de Blaine. Eso sí, como compañía perfeccionista que es Rockstar, no será un simple "port", sino que habrá numerosas mejoras técnicas: más detalle, mayor distancia de dibujado, texturas más refinadas, presencia de un tráfico más denso, climatología más realista, mejores daños en los coches, nuevos animales en la naturaleza... Sobre los famosos 1080p y 60 fps, aún no se ha confirmado nada. La versión de PC incluirá un editor de vídeo y se ha anunciado que la de PS4 contará con algún contenido exclusivo (el juego se confirmó en la conferencia de Sony y la versión de PS3 tuvo ya un pack junto a la consola).

OPINIÓN

Ni Rockstar se resiste a la moda

Las adaptaciones de juegos desde PS3-360 a PS4-One se han convertido en el pan nuestro de cada día, pero, tratándose de uno de los mejores juegos de la década y de una compañía tan puntillosa como Rockstar, no tenemos dudas de que el lavado de cara dará la talla, aunque seguramente no les merezca la pena a aquéllos que ya lo jugaron en la anterior generación.

1

2

>Sony >Plataformas >PS4 y PS3 >Noviembre

LITTLE BIG PLANET 3

La familia de muñecos de trapo se amplía

El simpático Sackboy dará el salto a la nueva generación a finales de año, pero esta vez llegará acompañado de tres personajes nuevos, que le ayudarán a liberar el planeta Bunkum de las garras del malvado Newton.

Cada personaje contará con unas habilidades, que habrá que combinar para superar los encantadores niveles de plataformas en 2D. Oddsock, una especie de perro, podrá correr y rebotar por las paredes; Swoop, un pequeño pájaro, podrá volar y agarrar con las patas a sus compañeros; y Toggle, una mole, podrá reducir su tamaño para superar diversos puzles. Por su parte, el sempiterno Sackboy dispondrá de una pistola de aire para activar mecanismos.

La creación de niveles propios volverá a ser la estrella, potenciada por la introducción de nuevas herramientas asociadas al panel táctil del DualShock 4. Gráficamente, sus responsables aseguran que las texturas se han cuadruplicado y que correrá a 1080p, aunque hay que destacar que el juego también saldrá para PlayStation 3. El color y la personalización serán las señas de identidad, como siempre en la saga.

1 El desarrollo no está corriendo a cargo de Media Molecule, sino de Sumo Digital, un estudio que se ha especializado en adaptar sagas de otras compañías.

2 Las habilidades de los cuatro personajes estarán muy diferenciadas y darán lo mejor de sí a la hora de jugar en modo cooperativo.

SACKBOY contará con la colaboración de tres nuevos y simpáticos personajes.

Imaginación sin un gran salto

La experiencia sigue siendo muy divertida, gracias a las habilidades de los nuevos personajes, y la creación de niveles promete ser más profunda que nunca. Ahora bien, las anteriores entregas ya eran muy vistosas y no parece que ésta vaya a marcar un gran cambio.

>Ubisoft >Acción >PS4, Xbox One y PC >2015

TOM CLANCY'S THE DIVISION

El caos se adueñará de la Gran Manzana

Tras su potente presentación en sociedad del año pasado, *The Division*, la nueva IP que está desarrollando Massive Entertainment, ha afianzado en este E3 las expectativas que hay sobre ella.

El juego nos llevará a una Nueva York sumida en el caos tras la liberación de un virus, de modo que nos pondremos en la piel de una serie de agentes enviados por el gobierno para controlar la peliaguda situación, marcada por la presencia de grupos armados en la ciudad. A priori, el desarrollo será el de un shooter en tercera persona, con una gran primacía de las coberturas, pero en un mundo abierto y con vitales toques de rol. Así, habrá subidas de nivel, daño numérico para los disparos o personalización del agente. Sin embargo, lo más relevante es que será un MMO que nos invitará a formar escuadrón online con otras personas y cumplir diversas misiones por la ciudad, frente a enemigos manejados por la IA. El apartado gráfico será descomunal, gracias al motor Snowdrop: emplazamientos reales, destrucción, ciclo día-noche, nieve...

1 El desarrollo aunará acción y rol en un mundo abierto, con un cooperativo que exigirá conexión permanente.

2 Snowdrop, el nuevo motor gráfico de Ubisoft, permitirá que la recreación de Nueva York sea de las mejores que se hayan visto nunca.

OPINIÓN

Visualmente, en el podio del E3

Se ha retrasado hasta 2015, pero la nueva IP de Ubisoft ha confirmado las grandes sensaciones que ya dejó cuando se mostró por primera vez. Su concepto de MMO de disparos y su impresionante apartado técnico nos han encandilado.

1

2

>Warner Bros >Lucha >PS4, Xbox One, PC, PS3 y Xbox 360 >2015

MORTAL KOMBAT X

La lucha más sangrienta de la historia

El estudio NetherRealm está trabajando ya en la décima entrega numerada de *Mortal Kombat*, una de las sagas de lucha más veteranas y, seguramente, la más violenta y polémica de todas.

El plantel contará con viejos conocidos (Scorpion, Sub-Zero) y numerosos fichajes, como D'Vorah, una especie de mujer-abeja, y Ferra-Torr, un dúo simbiótico formado por un chepudo y un enano (será el juego con más personajes nuevos, según sus creadores). Cada luchador tendrá tres estilos. Por ejemplo, no será lo mismo usar al Scorpion con espadas que al que lanzará fuego. Además, los escenarios tendrán elementos interactivos, como toldos en los que rebotar o ramas para agarrarse.

El nuevo motor se traducirá en un gran apartado técnico, que combinará presentación en 2D con partes cinematográficas, en las que la acción se ralentizará para recrearse en los renovados ataques X-Ray. Más que nunca, los "fatalities" no serán aptos para estómagos sensibles. ■

1 Cada personaje tendrá tres estilos de lucha muy diferenciados, entre los cuales habrá que elegir antes del inicio del combate.

2 Los "fatalities" serán salvajes. Durante las luchas, también volverán los ataques X-Ray, con un nuevo set de "fracturas".

OPINIÓN

Un regreso de lo más visceral

NetherRealm Studios devolvió a *Mortal Kombat* toda su gloria hace tres años, y parece que esta nueva entrega superará con creces a su predecesora, con unos combates que serán muy profundos y unos gráficos increíblemente gore.

1

2

> Square Enix > Aventura > PS4, Xbox One, Xbox 360, PS3 y PC > Finales 2015

RISE OF THE TOMB RAIDER

El ascenso definitivo de Lara

1 Lara se enfrentará a muchos de los lugares más peligrosos del planeta en su nueva aventura.

2 Por petición popular volverán las tumbas, con sus tesoros y, sobre todo, con sus geniales puzles.

Lara Croft levanta pasiones aunque se muestre en un tímido vídeo, como sucedió durante la presentación de Microsoft. En la escena vimos a Lara en la consulta de un psicólogo, que parece estar tratando los miedos y traumas más ocultos de la arqueóloga. El nuevo motor gráfico Foundation permitirá un espectáculo aún mayor que el de la pasada entrega y el mapa que exploraremos será tres veces más grande. Además, según sus creadores, visitaremos algunas de las zonas más peligrosas del mundo por lo que parece que no estaremos limitados a una isla como en el juego de 2013. Tras el retorno de Lara por la puerta grande con el reinicio de la serie, en Crystal Dynamics quieren seguir en la misma dirección.

La voz y la captura de movimientos de Lara correrá a cargo de la actriz de la pasada entrega y también volverá Rhianna Pratchett, la escritora que hizo un excelente trabajo en su pasada aventura. Lara se convertirá en lo que el destino le tiene reservado: la implacable heroína que conocemos de sus primeras aventuras. No es seguro, pero parece que también llegará a PS3 y 360.

1

2

Y ADEMÁS

LARA CROFT AND THE TEMPLE OF OSIRIS

Siguiendo la estela de Guardian of Light, Lara volverá en una aventura cooperativa para 4 jugadores (el original eran 2). Podrán jugar todos offline, online o mezclando (2 jugadores en una consola y 2 en otra, por ejemplo). En su viaje a Egipto, Lara luchará contra las fuerzas de Isis y Horus.

>Sega >Survival Horror >PS4, PS3, Xbox One, Xbox 360, PC >7 de Octubre

ALIEN ISOLATION

El terror que vino del espacio

Tras la decepción que supuso *Aliens Colonial Marines,* Sega y The Creative Assembly quieren devolver a esta franquicia el prestigio perdido con este survival horror en primera persona, que promete un desarrollo angustioso y más centrado en el sigilo que en la acción.

Alien Isolation se ambientará en el año 2137, unos 15 años después de lo acontecido en la película Alien: El Octavo Pasajero, que será su referente estético y cuya opresiva atmósfera se ha procurado trasladar al juego. La protagonista será Amanda, la hija de la teniente Ellen Ripley, que deberá sobrevivir en los oscuros pasillos de la estación espacial Sevastopol combatiendo contra androides y humanos hostiles y evitando a un letal xenomorfo adulto que está haciendo estragos en la nave. Decimos evitando porque un encuentro con el alien suele ser letal, así que esquivar a la criatura será una de nuestras prioridades (contaremos con un radar que nos detalla su posición). El desarrollo de las misiones será lineal, aunque sus creadores nos aseguraron que podremos volver atrás. Promete.

1 Manejamos armas como una pistola o un lanzallamas, pero de poco nos servirán contra el letal xenomorfo.

2 La estética "retromoderna" bebe de Alien: El Octavo Pasajero. Han trabajado con material de la peli.

OPINIÓN

El alien, siempre al acecho

En la demo que jugamos el alien fue una amenaza constante, lo que nos obligó a crear distracciones y a escondernos constantemente. Agobia y mucho, sí, pero quizás termine cansándonos si está "encima de nosotros" todo el rato...

1

2

1 Espantapájaros y un personaje llamado Arkham Knight desafiarán a Batman en esta bestial secuela.

2 Técnicamente, explotará las nuevas consolas. El tamaño de Gotham y el detalle tendrán un nivel colosal.

3 El batmóvil será la gran novedad. Tendrá un diseño como el de las películas de Christopher Nolan.

>Warner Bros >Aventura >PS4, Xbox One y PC >2015

BATMAN ARKHAM KNIGHT

El golpe final del Caballero Oscuro

Tras dar una lección de cómo se hace un juego de superhéroes con *Arkham Asylum* y *Arkham City*, el estudio Rocksteady está preparando una nueva entrega de Batman, llamada a ser una de las primeras maravillas de la nueva generación, aunque se haya retrasado hasta 2015. El hombre murciélago, que vestirá una armadura similar a la del Caballero Oscuro de las películas de Christopher Nolan, se enfrentará a villanos de la talla de Dos Caras, el Pingüino, Harley Quinn o Enigma. Sin embargo, sus mayores rivales serán el Espantapájaros, que volverá para sembrar el caos en Gotham, y Arkham Knight, un personaje del que poco se sabe.

El desarrollo seguirá la línea vista en PS3 y 360, con una mezcla de exploración, sigilo y combates muy bien orquestada, pero habrá más sensación de libertad para moverse por Gotham, ya sea por el aire (el planeo será mucho más ágil, con la opción de remontar el vuelo) o a bordo del batmóvil, que, por fin, hará su debut en la saga. Gráficamente, la demo que se mostró en el E3 era una auténtica bestialidad, reflejada en una enorme e iluminada ciudad y en efectos como la lluvia, que empapará nuestro traje. ■

OPINIÓN

Bombazo a la vista

El nivel técnico es bestial. El desarrollo tomará las bases de los tres *Arkham* previos, pero el debut del batmóvil abrirá un gran abanico de posibilidades. La mayoría de los periodistas de la feria coincidieron en que era uno de los juegos más espectaculares visualmente.

> Slightly Mad > Velocidad > PS4, Xbox One, Wii U y PC > Noviembre

PROJECT CARS

Aspirante a lo más alto del podio

1

2
3

Slightly Mad, el estudio que firmó las dos entregas de *Shift*, está ultimando *Project CARS*, un ambicioso simulador de conducción que competirá en la misma liga que *Gran Turismo* y *Forza Motorsport*.

Su modo Carrera emulará la vida deportiva de un piloto, desde los inicios en el karting hasta la llegada a las carreras de prototipos de Le Mans, pasando por competiciones de monoplazas, turismos o NASCAR. Habrá cerca de 100 coches, de fabricantes reales como Audi, McLaren, Pagani o BMW. A eso, se añadirán unos 60 circuitos de todo el mundo, como Mónaco, Brands Hatch, Nurburgring o Monza.

El exigente control será la clave del juego, que permitirá una amplia configuración de los vehículos. El realismo será máximo, gracias al desgaste de los neumáticos, el consumo de gasolina, la climatología variable o incluso las comunicaciones por radio con el ingeniero de pista.

El motor gráfico Madness, creado expresamente para la nueva generación, se traducirá en una recreación al detalle de los coches. La iluminación también será espectacular, gracias a un ciclo día-noche que dará lo mejor de sí en las carreras de resistencia de veinticuatro horas.

1 El proyecto se ha financiado con crowdfunding y el apoyo de una gran comunidad que ha "testeado" las diversas betas.

2 Incluirá todos los elementos clave del género: boxes, sistema de daños, lluvia, puesta a punto, ciclo día-noche...

3 La versión de PS4 ofrecerá compatibilidad con Project Morpheus, el dispositivo de realidad virtual de Sony.

OPINIÓN

Nada que envidiar a *Forza* y *GT*

El culto al mundo del motor se dejará sentir en *Project CARS*, cuya propuesta es tan ambiciosa que puede entrar en la pugna con *Gran Turismo* y *Forza Motorsport* por el trono de la simulación. El garaje es algo limitado, pero sus opciones prometen todo y más.

>Gearbox >Shoot´em up >PS3, Xbox 360, PC >17 de octubre

BORDERLANDS THE PRE-SEQUEL

Un arma para cada ocasión

Con este título ya se adivina que el próximo *Borderlands* se sitúa entre los dos juegos anteriores... y conserva su estilo alocado. En esta ocasión el juego de Gearbox nos traslada a la luna de Pandora (un escenario menor que *Borderlands 2*), donde no hay atmósfera y la gravedad es menor. Nosotros volvemos a escoger nuestra clase (hay cuatro nuevas disponibles) y podemos configurar las armas, con millones de combinaciones, para enfrentarnos a unas nuevas criaturas: los kraggon. Podemos usar un jetpak para ejecutar doble salto -o flotar en algunas zonas- y además tenemos que vigilar el oxígeno que consumimos. En lo que respecta al apartado técnico, apenas hemos notado mejoras visuales; se mantiene el estilo animado, con una paleta de colores algo más fría, por el uso de la máscara de oxígeno.

OPINIÓN

Vamos a luchar a la luna

Probamos uno de los nuevos personajes, Athena para recorrer la zona Outlans Spur sembrando destrucción entre los Kraggons. El oxígeno limitado, la baja gravedad y la cantidad de rampas y saltadores repartidos por el escenario le dan una configuración "vertical" a los combates que nos encanta.

1 Hay cuatro nuevas clases de personaje, de estilo animado, y "millones" de armas que podemos personalizar a gusto.

2 La atmósfera lunar, la baja gravedad y el uso del jetpak cambia el estilo de estos combates.

THE WITCHER 3 WILD HUNT

> CD Projekt RED > Rol > PS4, Xbox One y PC > 24 de febrero

> El brujo Geralt de Rivia promete ser uno de los primeros en dar cuenta de las capacidades técnicas de la nueva generación. Su gigantesco mundo abierto y sus 36 finales diferentes, en función de las decisiones que tomemos, son sólo una pequeña muestra de la maravilla que el estudio polaco CD Projekt RED está preparando. Si no ha ocupado más espacio en este reportaje es porque el mes pasado ya os hablamos de él en extenso, pero se lo merecía.

> Warner Bros > Acción > PS4, Xbox One, PC, PS3 y Xbox 360 > Febrero

DYING LIGHT

> Techland, el estudio responsable de la saga *Dead Island*, le dará una vuelta de tuerca al subgénero de los zombis, con un título de mundo abierto que dará una gran importancia al "parkour", para que podamos trepar y rebotar por el entorno. El ciclo día-noche será el otro elemento clave, pues cuando oscurezca los enemigos se volverán más violentos y deberemos huir hasta que amanezca.

> Capcom > Rol > 3DS > Principios de 2015

MONSTER HUNTER 4

> La versión definitiva del título de caza de Capcom, que será la que nos llegue a Occidente, fue la estrella de Capcom en el E3. Como siempre, encarnaremos a un cazador que deberá hacer frente a monstruos descomunales, pero habrá importantes novedades, como un sistema de combate más vertical, dos nuevos tipos de armas y, sobre todo, cooperativo online, por primera vez en consola portátil.

Y ADEMÁS

BLOODBORNE

> Sony > Rol > PS4 > 2015

From Software está trabajando en un sucesor espiritual de *Demon's Souls* y *Dark Souls*. El protagonista viajará hasta una ciudad famosa por su medicina, pero allí se topará con una epidemia. La dificultad se mantendrá, pero el estilo de combate será algo más ágil.

FINAL FANTASY TYPE 0

> Square Enix > Rol
> PS4 y Xbox One > 2015

Este RPG de acción vio la luz en 2011 para PSP, pero nunca salió de Japón. Tras muchos rumores, Square Enix se ha decidido a traerlo a Europa, en forma de remasterización en HD para la nueva generación.

> Nintendo > Plataformas > Wii U > 2015

YOSHI'S WOOLLY WORLD

> El dinosaurio más simpático de la historia volverá a protagonizar un título de sobremesa de la mano de Good-Feel, el estudio que hizo *Kirby's Epic Yarn*. El desarrollo será en 2D y habrá cooperativo para dos jugadores, pero lo más destacado será el aspecto visual, hecho de lana y otros tejidos, que lo hará encantador. Esta vez, los huevos de Yoshi se convertirán en ovillos de lana que darán mucho juego.

> Ubisoft > Velocidad > PS4, Xbox One y PC > 11 de noviembre

THE CREW

> La velocidad arcade volverá al primer plano de la acción con este título de mundo abierto, en el que conduciremos por una gigantesca recreación de Estados Unidos, con ciudades como Los Ángeles, Miami, Las Vegas, San Francisco... Será obligatorio jugar conectado a Internet, ya que buena parte de su encanto será formar un grupo con tres amigos, para superar eventos cooperativos y competitivos.

HOMEFRONT THE REVOLUTION

> Deep Silver > Shooter > PS4, Xbox One y PC > 2015

> Tras el cierre de THQ, la licencia de *Homefront* pasó a manos de Deep Silver, y ahora la compañía ha anunciado esta secuela, a cargo de Crytek UK, que nos volverá a poner en la piel de la resistencia estadounidense frente a una invasión norcoreana. Además de hacer uso del potente CryEngine 3, el desarrollo será de mundo abierto, en plan sandbox, y se ambientará en la ciudad de Filadelfia. En lugar de batallas al uso, veremos sobre todo escaramuzas y emboscadas.

INFAMOUS FIRST LIGHT

> Sony > Acción > PS4 > Agosto

Esta "precuela" de *InFamous Second Son* llegará como un contenido descargable que se podrá jugar por separado, sin necesidad de tener el original. La protagonista será Fetch, la conductora con poder de neón, que deberá escapar de prisión.

LEGO BATMAN 3: MÁS ALLÁ DE GOTHAM

> Warner Bros > Aventura > Todas > Otoño

Más de 150 personajes de DC Cómics se volverán a transformar en piezas de LEGO para ser parte de una aventura en la que deberemos viajar al espacio y pararle los pies al malévolo Brainic.

BAYONETTA 2

> Platinum Games > Acción > Wii U > Octubre

> La bruja Bayonetta castigará a ángeles y demonios en este "hack and slash", del que se desvelaron nuevos detalles. Habrá un modo online para que dos usuarios puedan jugar en cooperativo, además de nuevas armas, como un arco que lanzará flechas envenenadas, unas katanas gemelas o un rifle gigante. La versión física del juego incluirá también la primera entrega, aparecida en PS3 y Xbox 360.

> Nintendo > Acción > Wii U > Primera mitad de 2015

SPLATOON

> Nintendo está empezando a dar importancia al juego online, y un ejemplo es este colorido shooter en tercera persona, que enfrentará a dos bandos de cuatro jugadores. El objetivo no será tanto abatir a los enemigos como cubrir el escenario de tinta. Ese líquido elemento, además de ser la clave para la puntuación, también ofrecerá opciones estratégicas, pues permitirá llegar a lugares a priori inaccesibles.

> Monolith Software > Rol > Wii U > 2015

XENOBLADE CHRONICLES X

> Conocido anteriormente como *X* "a secas", este RPG de acción de los creadores de *Baten Kaitos* y *Xenoblade Chronicles* [Wii] nos mostrará a una serie de terrestres que han sobrevivido a una guerra intergaláctica. El desarrollo de mundo abierto entroncará con el uso de gigantescos robots de combate que permitirán surcar el cielo y enfrentarse a criaturas de todo tipo, desde bichos hasta dinosaurios.

Y ADEMÁS

LET IT DIE

> Grasshopper Manufacture
> Acción > PS4 > 2015

Conocido anteriormente como *Lily Bergamo*, el primer juego de Suda51 para PS4 será un "free-to-play" que combinará acción y locura, como es propio en el director japonés. Nuestro personaje empezará desnudo y deberá ir obteniendo ropajes.

MARIO MAKER

> Nintendo > Plataformas
> Wii U > Primera mitad 2015

Este título será un creador de niveles. Con ayuda del GamePad, podremos disponer a nuestro antojo los elementos típicos de *Super Mario Bros*: bloques, tuberías, enemigos... Se podrá cambiar entre un estilo de 8 bits y otro en HD.

> Deep Silver > Acción > PS4, Xbox One y PC > Primavera de 2015

DEAD ISLAND 2

> **Ambientado meses después de los sucesos de Banoi**, esta secuela, de la que se está ocupando el estudio Yager (en lugar de Techland), nos enfrentará a una nueva plaga de zombis. La ambientación nos trasladará a California, con entornos como el Golden Gate o Venice Beach. Las posibilidades de creación de armas serán mayores que nunca y el multijugador se duplicará, de cuatro a ocho usuarios.

> Valhalla Game Studios > Acción > Wii U > 2015

DEVIL'S THIRD

> **Tras resetear con gran éxito la saga *Ninja Gaiden***, Tomonobu Itagaki abandonó Tecmo Koei para fundar su propio estudio. Su primer juego lo iba a publicar THQ, pero, tras su bancarrota, nunca más se supo... hasta que Nintendo se ha hecho con la exclusiva. Se trata de un juego de acción en tercera persona cuyo protagonista combinará armas de fuego, con apuntado "a lo shooter", y armas de ninja.

FORZA HORIZON 2

> Microsoft > Velocidad > Xbox One y Xbox 360 > 30 de septiembre

> **Playground Games** está ultimando este espectacular juego de mundo abierto, que nos llevará al sur de Francia y el norte de Italia. El motor gráfico será el de *Forza 5*, que correrá a 1080p y 30 fps, con un espectacular ciclo día-noche y climatología variable. Habrá 200 coches y volverán los drivatares, es decir, rivales casi humanos generados gracias a la Nube. La versión de 360 está corriendo a cargo de Sumo Digital y usará el motor del primer *Forza Horizon*.

MIRROR'S EDGE 2

> Electronic Arts > Plataformas > PS4, Xbox One y PC > 2015

La esperada secuela en la que está trabajando DICE se encuentra aún en un estado temprano de desarrollo, pero sigue su curso. De momento, se sabe que Faith volverá a ser la protagonista y que su movimiento será más fluido.

STAR WARS BATTLEFRONT

> Electronic Arts > Acción > PS4, Xbox One y PC > 2015

Es el otro título en el que está trabajando DICE. Apenas se mostró nada, salvo algo de trabajo conceptual y localización de escenarios (Hoth, Endor). Se emplazó a primavera para nuevos datos.

SONY

NO MAN'S SKY

> Hello Games > Aventura > PS4, XO, PC

Llegará a PS4 antes que al resto de plataformas. Exploración y vuelos interestelares en un universo infinito creado aleatoriamente, en el que descubriremos planetas, especies,... y decidiremos si compartimos nuestros hallazgos con el resto de jugadores o si nos guardarnos los secretos del universo.

ABZÛ

> Giant Squid > Aventura > PS4 y PC

Primera obra, en su nuevo estudio, del director de arte de Flower y Journey. Una aventura acuática que buscará tocarnos la fibra sensible.

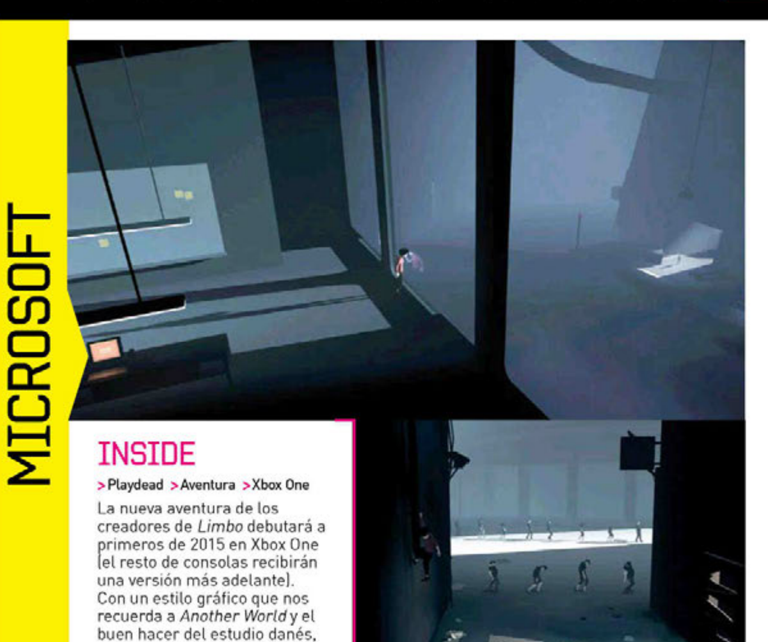
BROFORCE

> Free Lives > Acción > PS4, Vita, PC

Broforce será un run n'gun de la vieja escuela con estética pixelada. Una buena ración de tiros, plataformas y, después, muchos más tiros.

LOS JUEGOS INDIE

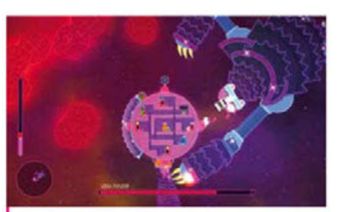
MICROSOFT



INSIDE

> Playdead > Aventura > Xbox One

La nueva aventura de los creadores de *Limbo* debutará a primeros de 2015 en Xbox One (el resto de consolas recibirán una versión más adelante). Con un estilo gráfico que nos recuerda a *Another World* y el buen hacer del estudio danés, tenemos juegazo garantizado.



LOVERS IN A DANGEROUS...

> Asteroid Base > Acción > Xbox One y PC

Mezcla de *Asteroids* y "tower defense" con una original estética de neón y una jugabilidad centrada en la cooperación de dos jugadores.

CUPHEAD

> xStudio MDHR > Acción > Xbox One y PC

Un run and gun, al estilo de *Contra*, con estética de animación de los años 30. Cooperativo para 2 y 30 jefes finales para batir el récord Guinness.

SHADOW WARRIOR

>Flying Wild Hog >Shoot' em up >PS4 y PC

El remake del *Shadow Warrior* original (el de 1997) llegará a PS4 con la misma cantidad de sangre, humor negro y el estilo inconfundible de 3D Realms.

NOT A HERO

>Roll7 >Acción >PS4, Vita y PC

La ciudad necesita un "no héroe" que limpie el crimen de las calles a base de tiros y estética pixelada ochentera. Sabiendo eso, soy voluntario.

THE TALOS PRINCIPLE

>Croteam >Puzle >PS4 y PC

Una aventura de exploración en primera persona que recuerda a *The Witness*. Mezclará argumento filosófico con puzles para estrujarnos la sesera.

HOTLINE MIAMI 2

> Dennaton >Acción >PS3, PS4, Vita y PC

Ambientado antes y después del original, podremos descargar adrenalina y llenar la pantalla de sangre a borbotones a finales de este mismo año.

PAVILION

>Visiontrick Media >Puzle >PS4 y PS Vita

Una original propuesta en la que interactuamos con el entorno para obligar a nuestro héroe a avanzar por los escenarios en lugar de controlarle a él.

TITAN SOULS

>Acid Nerve >Aventura >PS4, Vita y PC

A medio camino entre *Shadow of the Colossuss* y *Dark Souls*, debemos derrotar a 24 titanes (únicos personajes del juego) con una dificultad de locos.

Sony, y ahora también Microsoft, tienen claro que los juegos indie mejoran sus catálogos con títulos innovadores, así que el E3 estuvo plagado de ellos.

AZTEZ

>Team Colorblind >Acción >XO, PS4, PC, Vita, Wii U

Gestionamos el Imperio azteca en un juego de estrategia por turnos y llevamos a cabo las peleas en un sangriento beat 'em up. Todo, en blanco y negro.

LIFELESS PLANET

>Stage 2 Studios >Aventura >Xbox One y PC

Equipados con un jet pack y nuestro traje espacial exploramos un lejano planeta. Pronto descubrimos que no somos los únicos visitantes en la zona.

KNIGHT SQUAD

>Chainsawesome Games >Acción >Xbox One y PC

Una mezcla de escenarios sin scroll a lo *Bomberman* y toda la acción de *Gaunlet* para 8 jugadores simultáneos. Un golpe y estás muerto.

GRAVE

>Broken Window >Survival Horror >Xbox One y PC

Con la luz como única arma, tendremos que buscar recursos y crear refugios durante el día y sobrevivir a todo tipo de criaturas durante las noches.

HYPER LIGHT DRIFTER

>Heart Machine >Rol >XO, PS4, Vita, Wii U y PC

Una aventura de rol de acción y estética píxel que pretende homenajear, a lo grande, los tiempos dorados del rol en SNES. Otro éxito de Kickstarter.

WHITE NIGHT

>OSome Studio >Aventura >Xbox One y PC

Solo vemos las partes del escenario a las que afecta la luz y debemos resolver puzles jugando con la luz y las sombras. Y con toques survival horror.

YA HEMOS PROBADO DRIVECLUB

CUADRILLAS DE

Hemos visitado la fábrica de Evolution Studios para ver cómo marcha la elaboración de *DriveClub*, un bólido llamado a ser la gran exclusiva de PS4 para Navidad. La gasolina de la nueva generación se dejará sentir en su potente motor.

DriveClub tuvo el dudoso honor de ser uno de los primeros títulos de la nueva generación en dar la espantada y retrasar su fecha de salida. El ambicioso juego de coches de Evolution Studios debía haber acompañado la puesta en escena de PS4, pero no fue así. Tras el anuncio de que finalmente saldrá el 8 de octubre, hemos tenido ocasión de viajar hasta las oficinas del estudio en Runcorn (Liverpool) y probar una versión muy avanzada que nos ha dejado una muy grata impresión.

→ **UNA DE LAS CLAVES DE PLAYSTATION 4** es la facilidad que ofrece para compartir contenidos

VETERANOS DE LA VELOCIDAD

Desde que se fundara en 1999, Evolution Studios, convertida ahora en una de las principales "first parties" de Sony, se especializó en el género de las carreras, con dos sagas de renombre:

World Rally Championship. En la era de PS2, Evolution Studios desarrolló cinco títulos anuales que sacaban partido a una licencia tan potente como la del Mundial de Rallies (WRC).

MotorStorm. Con la llegada de PS3, el estudio cambió de tercio y planteó una IP nueva que tuvo cuatro entregas y que apostaba por una conducción muy arcade, con variedad de vehículos y terrenos.

PS4 · Sony · 8 de octubre

CARRETERA

y estar en contacto permanente con otras personas, y ésa va a ser precisamente la filosofía sobre la que se asiente *DriveClub.* Aunque se podrá jugar offline (habrá un modo Tour con 50 eventos, así como contrarreloj y pruebas de derrape), el mayor encanto del título residirá en la interacción continua, resumida en la creación de clubes, las carreras por equipos (de seis contra seis) y la presencia omnipotente de todo tipo de desafíos. Así, a diferencia de otros títulos de carreras, llegar primero a meta no será el único modo de ganar puntos de fama, sino que éstos también se podrán cosechar a base de derrapes, rebufos, limpieza en la conducción, adelantamientos... De hecho, habrá dos contadores de experiencia simultáneos, uno individual y otro de grupo, de modo que todo lo que hagamos beneficiará a nuestros compañeros de club y viceversa, lo cual fomentará el pilotaje cooperativo.

Aunque vayamos últimos, siempre tendremos motivos para estar al loro, ya que en numerosos tramos de los circuitos saltarán desafíos dinámicos que nos invitarán a batir la marca establecida por otro usuario del juego, como una puntuación por derrape, una velocidad media o una velocidad máxima. Asimismo, podremos configurar un evento propio (fijando coche, circuito u hora del día) y subirlo online para que otros se piquen por batirlo. Esos eventos tendrán una caducidad limitada, por lo que habrá cientos de ellos a diario.

→ **EL CONTROL** se situará a caballo entre arcade y simulación. Las físicas de los coches serán realistas (rotación de los neumáticos, calentamiento de los frenos, influencia de la aerodinámica, contracción de las suspensiones), pero el manejo se ha suavizado para hacerlo accesible a cualquier persona. Habrá un sistema de daños que se dejará notar en la integridad de la carrocería, pero no afectará al pilotaje. Eso sí, si nos salimos de la pista, enseguida saldrá una cuenta atrás de tres segundos que ▸▸

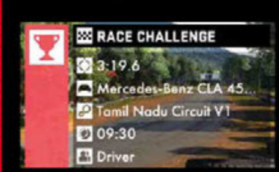
LAS FÍSICAS DE LOS COCHES SERÁN REALISTAS, PERO EL MANEJO RESULTARÁ MUY ACCESIBLE

EL AUGE SOCIAL

Inspirándose en páginas como Facebook y Twitter, *DriveClub* jugará sus cartas al tono social.

Clubes. Para competir online habrá que integrarse dentro de un equipo, de hasta seis personas. Se podrán definir unos colores y un emblema.

Menú dinámico. El interfaz mostrará numerosas notificaciones, estadísticas y desafíos. Siempre tendremos motivos para picarnos con otros.



Aplicación. Habrá una app para iOS y Android que permitirá gestionar todo lo relativo al club e incluso ver las carreras de los amigos en streaming.

LA NATURALEZA MÁS REALISTA

El apartado visual será uno de los mejores que se hayan visto nunca en un juego de carreras.

1080p y 30 fps. La resolución gráfica será máxima y, pese a no llegar a la cifra fetiche de los 60 fps, la fluidez y el nivel de detalle serán excelentes.

Parajes de montaña. Las carreteras estarán inspiradas en cinco países (Canadá, Chile, Noruega, Escocia e India), con entornos llenos de vida.

Entorno dinámico. El movimiento de las nubes, las hojas caídas sobre el asfalto o los reflejos sobre el chasis darán lugar a efectos cautivadores.

Ciclo día-noche. Los cambios de iluminación, que serán progresivos, darán lugar a preciosas estampas. En Noruega veremos la aurora boreal.

El control será fácil de interiorizar, en la línea de títulos como *GRID 2* y *Project Gotham Racing 4*.

nos obligará a volver a lo negro si no queremos ser "recolocados". En buena medida, el control nos ha recordado al de *GRID 2* y al de la saga *Project Gotham Racing*, con un gran peso de los derrapes a la hora de meter el coche en las curvas. En total, habrá 50 vehículos, que se desbloquearán de forma progresiva, a medida que obtengamos puntos de fama. Así, empezaremos corriendo con deportivos humildes de marcas como Mini y Renault y acabaremos a bordo de bestias de fabricantes de lujo como Ferrari, Mercedes y Pagani.

Los circuitos serán uno de los puntos diferenciadores de *DriveClub*, pues, por lo general, serán carreteras de montaña (aunque también habrá circuitos "al uso"). Chile, Canadá, Noruega, Escocia y la India han sido los países elegidos para plantear una serie de trazados ficticios que estarán rodeados de elementos naturales. Cada país contará con once trazados diferentes, para un total de 55. Hay que precisar que algunos de esos circuitos serán versiones más o menos largas de una misma pista, lo que reducirá la variedad ambiental. Quizás ése pueda ser el punto más débil del juego.

→ GRÁFICAMENTE, *DriveClub*, que correrá a 1080p y 30 fps, será uno de los más punteros que se hayan visto en la nueva generación. La cifra de cincuenta coches quizás sea algo exigua, pero se compensará con el mimo que han puesto los diseñadores de Evolution Studios en cada centímetro de cada uno de ellos. Sobre todo, destacarán los entornos, que lejos de ser una mera decoración, estarán llenos de detalles: nubes que se moverán en tiempo real, bandadas de pájaros, hojas caídas sobre el asfalto, espectadores a los que oiremos y veremos aplaudir… La iluminación, que incluirá ciclo día-noche, será también de órdago: reflejos en la carrocería, suciedad que se dejará intuir en el limpiaparabrisas… Veremos hasta las luces en el salpicadero del coche, incluso si estamos jugando con las cámaras exteriores. Y creednos: el efecto es una auténtica maravilla.

Tras desmarcarse en PS3 con la apuesta por lo salvaje que fue *MotorStorm*, Evolution Studios promete volver por todo lo alto al automovilismo propiamente dicho con su estreno en la nueva generación. ■

■ TRAS LA APUESTA SALVAJE DE MOTORSTORM, EVOLUTION VOLVERÁ AL AUTOMOVILISMO ■

Habrá seis cámaras, pero la estrella será la situada en el volante, que permitirá deleitarse con los detalles del salpicadero y con el sonido del motor.

Las carreras serán de seis contra seis. No sólo contará quedar en la mejor posición posible, sino también pilotar con estilo y limpieza.

A diferencia de otros juegos, las cámaras exteriores también mostrarán todos los detalles del interior de los coches, a través de los cristales.

"GRATIS" PARA PS PLUS

Los suscriptores del servicio online de Sony podrán descargar gratuitamente una versión reducida del título, que incluirá diez coches y los once circuitos de la India, con acceso a todas las opciones online.

GRAN FACTORÍA AUTOMOVILÍSTICA

La recreación de cada coche les ha llevado hasta siete meses a los diseñadores, por lo que el grado de fidelidad será máximo.

Garaje de lujo. Habrá 50 vehículos, pertenecientes a 23 fabricantes, la mayoría de gran prestigio: Ferrari, Mercedes, Aston Martin, Maserati, McLaren, Pagani, Audi, BMW...

Escala 1:1. Cada coche será una réplica exacta. No sólo se recrearán sus formas y elementos, sino que los materiales (fibra de carbono, lunas, capas de pintura) parecerán reales.

Sonido. Se ha capturado el rugido de todos los motores, con una fidelidad brutal. A la hora de jugar, habrá una diferencia notable entre utilizar las cámaras exteriores y las interiores.

NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS

ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 23 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha

▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.

PÁGINA 74

WATCH DOGS. Tras la expectación creada en el E3 de 2012, llega la hora de comprobar si el resultado final de esta aventura en mundo abierto está a la altura de lo prometido...

PÁGINA 76

MURDERED SOUL SUSPECT. El thriller sobrenatural de Square Enix promete no dejar indiferente a nadie.

PÁGINA 80

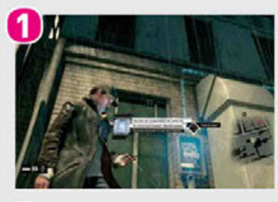
TOMODACHI LIFE. La última locura de Nintendo llega a 3DS para poner los simuladores sociales patas arriba.

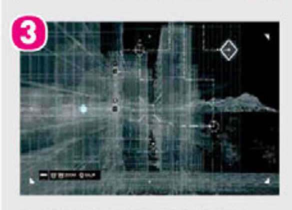
EN ESTE NÚMERO...

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360, Wii U o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en Wii (o en las portátiles), puesto que se da por sentado que las primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360, Wii U y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.

CHICAGO A NUESTROS PIES en una aventura abierta en que podemos manipular cualquier dispositivo electrónico.





LOS RECURSOS DE UN HACKER

La tecnología de *Watch Dogs* nos permite manipular la ciudad a nuestro antojo. Aiden puede abrir puertas, tender trampas a sus perseguidores y activar elementos del escenario en los combates:

1. MANIPULAMOS CUALQUIER SISTEMA (semáforos, bolardos, cerraduras) enfocándolo con un cursor y presionando un botón. Nuestro smartphone también analiza de forma automática información sobre los ciudadanos que nos cruzamos.

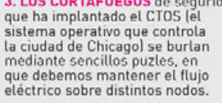
2. LAS CÁMARAS DE VIGILANCIA nos permiten acceder a lugares cerrados. Las controlamos de forma remota y desde allí, a su vez, podemos hackear nuevos sistemas.

3. LOS CORTAFUEGOS de seguridad que ha implantado el CTOS (el sistema operativo que controla la ciudad de Chicago) se burlan mediante sencillos puzles, en que debemos mantener el flujo eléctrico sobre distintos nodos.

Cuando la información es poder

WATCH DOGS

Chicago es una ciudad dominada por hackers que trafican con información y manipulan la electrónica a voluntad. Pero Aiden Pearce llega dispuesto a imponer justicia en las calles.



Aiden

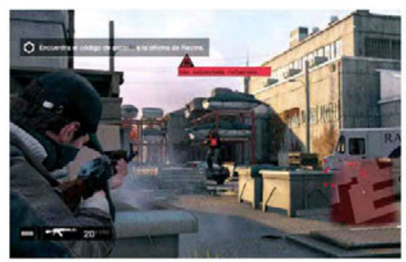
Después de sufrir el ataque de un grupo de hackers rivales, el protagonista busca venganza con la ayuda de otros dos renegados: T-Bone y Clara.

LA POLÉMICA HA ACOMPAÑADO A WATCH DOGS desde su anuncio en el E3 de 2012. Finalmente hemos podido jugarlo, y sin entrar en valoraciones sobre los cambios que ha atravesado en estos años, la verdad es que se trata de un "sandbox" muy notable. La ambientación, en la ciudad de Chicago, y la posibilidad de "hackear" cualquier dispositivo electrónico (basta con pulsar un botón mientras lo señalamos con un cursor) dotan de personalidad a una aventura abierta que nos durará alrededor de 20 horas (40 misiones divididas en 5 actos). Si bien la mecánica de estas misiones es repetitiva (abusa del esquema infiltrarse, hackear y huir en cualquier vehículo) la cantidad de misiones secundarias, minijuegos, mejoras de habilidades y coleccionables lo compensan. Y además, la posibilidad de escanear a los secundarios y conocer sus datos más íntimos consigue una atmósfera única.

→LOS MODOS MULTIJUGADOR ESTÁN INTEGRADOS en el desarrollo. Podemos acceder a carreras, guerras de hackers y paseo libre -junto a siete amigos- en cualquier momento, siempre que no estemos inmersos en una misión, y lo mismo ocurre con la app CTOS Mobile, para dispositivos móviles, en la que un jugador maneja los sistemas desde un tablet y otro trata de escapar en la consola.

Uno de los aspectos que más ha dado que hablar en *Watch Dogs* es su apartado visual. La versión que hemos probado, en PS4, es irregular, y nos ofrece una ciudad enorme y muy fiel, que resulta mucho más espectacular con la iluminación nocturna. Las animaciones de Aiden, incluidos movimientos

LA CONDUCCIÓN DE VEHÍCULOS (coches, motos y lanchas) es entretenida, aunque su peso está exagerado.



PARA LOS TIROTEOS contamos con un sistema de coberturas automático y concentración a cámara lenta.

LOS ENTORNOS, ambientados en Chicago y alrededores, son amplios y variados, y destacan con iluminación nocturna.

Misiones fuera de lo común

Pese a la cantidad de tareas secundarias y minijuegos que ofrece *Watch Dogs*, la mayoría de las misiones del modo historia repiten un esquema muy básico de asaltar un lugar, robar información (o eliminar a un objetivo) y huir. Pero también encontramos misiones más originales:

NOS METEMOS EN PRISIÓN para sacar a un informador. Tenemos que desenvolvernos sin armas por un módulo fuertemente vigilado.

RESISTIMOS UN ASALTO activando señuelos y trampas automáticas, repartidas por el refugio de uno de nuestros aliados, T-Bone.

EXPERIENCIAS VIRTUALES: dentro del juego (en el menú de nuestro smartphone) podemos participar en minijuegos tan originales como un "shooter" retro, un clon de *Carmaggedon*, infiltrarnos entre robots o pilotar un tanque araña para enfrentarnos a oleadas de policías.

de "free runing" para moverse por las calles, están muy conseguidas, pero el modelo (y el de su hermana Nicky) no está muy detallado. Nos quedamos con los efectos de partículas y el agua.

Ubisoft ha conseguido sentar las bases para una gran franquicia con *Watch Dogs*, pero esta primera entrega se ha quedado a medias en muchos aspectos. Se nota que es un juego entre generaciones y que muchas de sus propuestas se han desarrollado de forma precipitada, el personaje protagonista carece de ningún carisma y el argumento es flojo y previsible. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La ciudad de Chicago** es grande, con zonas muy diferenciadas y muchos elementos "hackeables".
- **Las tareas secundarias** son muy originales y multiplican la duración.

Lo peor

- **Misiones repetitivas,** argumento simple y protagonistas sin carisma.
- **Las irregularidades técnicas** en particular en las versiones "next gen" de las que esperábamos más.

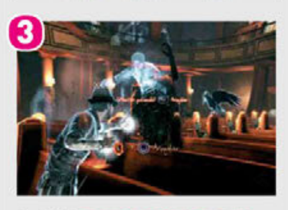
Alternativas

- **GTA V** en PS3 y Xbox 360 es el sandbox definitivo. Por duración, personajes, variedad...
- **Infamous Second Son** demuestra en PS4 el nivel técnico que puede alcanzar una aventura abierta en las nuevas consolas.

GRÁFICOS Una gran ciudad, con irregulares efectos y unos modelos "justitos", pero bien animados.	82
SONIDO Pistas licenciadas en una emisora de radio, que sirven de fondo a un perfecto doblaje al castellano.	87
DURACIÓN La campaña dura unas 20 horas, con un multijugador solvente y muchos modos adicionales.	89
DIVERSIÓN Su estupenda ambientación "hacker" compensa un esquema de misiones repetitivo.	80
PUNTUACIÓN FINAL	**85**

Valoración

Lo que prometía ser uno de los grandes de la generación se ha "desinflado" un poco en el lanzamiento. Aun así, *Watch Dogs* es un sandbox entretenido, con muy buenas ideas y un escenario lleno de posibilidades.



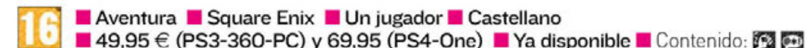
LAS PESQUISAS DEL MÁS ALLÁ

La aventura nos invita a visitar varios lugares de la ciudad de Salem relacionados con los muchos crímenes cometidos por nuestro asesino, conocido con el nombre del "Campanero":

1. LA EXPLORACIÓN de las escenas del crimen es similar a la de una aventura gráfica. Debemos revisar todos los objetos y marcas de alrededor para encontrar pistas. Entre escena y escena, hay un pequeño mundo abierto que podemos recorrer libremente.

2. PARA RECONSTRUIR LOS HECHOS, hay que responder a una pregunta, eligiendo entre varias respuestas, que se corresponden con las pistas que hayamos recabado. También hay acertijos basados en elegir entre palabras que definan una imagen.

3. HAY PARTES DE TRANSICIÓN en las que el sigilo toma el protagonismo. Así, debemos esquivar (o eliminar por la espalda) a diversos demonios que hacen ronda, como si fueran los guardias de un *Metal Gear Solid*.



TRAS MORIR a manos de un misterioso encapuchado, el detective Ronan O'Connor se enfrenta a su caso más complejo.

Detective hasta la muerte

MURDERED SOUL SUSPECT

Ronan O'Connor acaba de diñarla, pero no podrá descansar en paz hasta que descubra la identidad de su asesino y sus motivos.

AIRTIGHT GAMES, el estudio responsable de juegos como *Dark Void* y *Quantum Conundrum*, se ha sacado de la manga un thriller psicológico que homenajea a *Ghost*, un clásico del cine, y toma ideas de *Heavy Rain, The Walking Dead* y, sobre todo, *LA Noire*. Así, se nos pone en la piel (o lo que queda de ella) de Ronan O'Connor, un detective de policía que acaba de ser asesinado y que, desde una especie de limbo superpuesto sobre el mundo real, debe investigar el porqué.

La ambientación en Salem, famosa por ser la ciudad más embrujada de Estados Unidos, está muy ligada con el argumento, y se traduce en varios giros de guión que logran mantener la tensión hasta el mismísimo final.

El desarrollo combina exploración, puzles y sigilo con un gran equilibrio. Ahora bien, sin posibilidad de ajustar ningún parámetro de dificultad, todo resulta demasiado obvio y teledirigido.

Las mecánicas son buenas, pero resultan realmente planas, sobre todo en cuanto a la reconstrucción de los crímenes, donde podemos fallar todas las veces que queramos, sin miedo a penalizaciones.

→EL APARTADO TÉCNICO es bastante corriente, como título "intergeneracional" que ha resultado ser (inicialmente, sólo estaba previsto para la antigua generación). No falla en nada concreto, pero tampoco logra brillar en ningún aspecto. Si acaso, cabe reseñar que se producen algunos tirones y algo de "tearing". Ante la duda

Ronan

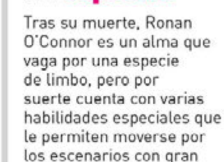
El protagonista es un antiguo delincuente que ha logrado reinsertarse gracias a su cuñado, que le metió en la policía.

JOY ES UNA MÉDIUM con la que debemos cooperar en ciertos momentos, por ejemplo, distrayendo a los guardias.

HAY CERCA DE 200 COLECCIONABLES, que dan trasfondo a la aventura y que, por lo general, son muy fáciles de ver.

Los poderes de un espectro

Tras su muerte, Ronan O'Connor es un alma que vaga por una especie de limbo, pero por suerte cuenta con varias habilidades especiales que le permiten moverse por los escenarios con gran libertad. Tiene mucho de homenaje a Sam, el protagonista de *Ghost*.

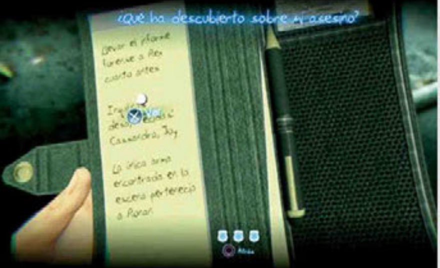


FANTASMA. Ronan puede traspasar infinidad de paredes y objetos. Mediada la aventura, obtiene el teletransporte, para salvar ciertas distancias.

ENCANTAR. El protagonista también puede provocar interferencias en ciertos aparatos eléctricos, para llamar la atención de algún personaje.

HAY SIETE ESCENARIOS: un edificio de apartamentos, una iglesia, una comisaría, un museo, un cementerio, un manicomio y un antiguo caserón.

LA POSESIÓN es uno de los poderes más importantes para avanzar. Por un lado, podemos acceder a la mente de las personas para influir en ellas o para echar un vistazo a algún documento. Por otro lado, podemos tomar el control de un gato para colarnos por ciertas rendijas.



de qué versión es mejor, sabiendo que apenas hay diferencias, canta el dato de que la de PlayStation 4 y Xbox One sea 20 euros más cara que la de PC, PS3 y Xbox 360.

Murdered Soul Suspect es un juego notable, con buenos planteamientos, pero no acaba de rematar la faena por dos motivos: las mecánicas de juego no pasan de superficiales y la duración no va más allá de las ocho horas, lo cual deja con ganas de mucho más. Tiene buenas bases y es original, pero a Airtight Games le ha faltado la ambición de querer volar hasta el infinito y el más allá. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El argumento** es bastante imprevisible, con varios giros de guión y algunas referencias interesantes.
- **La mezcla** de exploración, puzles y sigilo resulta tan equilibrada como entretenida.

Lo peor

- **Sólo dura ocho horas,** y los coleccionables, muchos a la vista, apenas lo alargan.
- **Lo superficiales** que resultan las mecánicas, a lo que se une una dificultad baja que no se puede modificar.

Alternativas

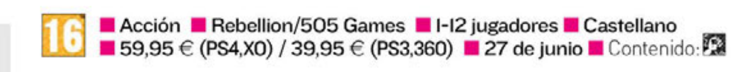
- **LA Noire** también se basa en la investigación de crímenes, con el sello de Rockstar.
- **The Walking Dead,** la aventura gráfica de Telltale, es más completa.
- **Heavy Rain,** en PS3, comparte ciertos planteamientos.

GRÁFICOS Visualmente, es muy corriente. No destaca en nada concreto y es casi idéntico en las dos generaciones.	69
SONIDO El doblaje al castellano da la talla, aunque la voz de Ronan tiene altibajos. La música pasa desapercibida.	75
DURACIÓN La historia se acaba en sólo ocho horas, y los coleccionables no le aportan una gran rejugabilidad. Muy corto.	70
DIVERSIÓN El desarrollo cuenta con ideas muy buenas que no desentonan, pero se echa en falta mayor profundidad.	81

PUNTUACIÓN FINAL 78

Valoración

Las pesquisas de Ronan O'Connor para esclarecer su muerte son originales y cuentan con un buen trasfondo argumental, pero las mecánicas resultan un tanto planas y facilonas, a lo que se añade una duración de sólo ocho horas.



ESTAMOS ANTE UN JUEGO DE ACCIÓN en tercera persona que nos pone en la piel de nuevo del tirador de élite Karl Fairburne, que esta vez se traslada al frente africano.

"Headshot" asegurado

SNIPER ELITE III

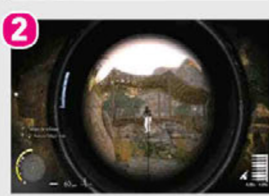
¿Puede un francotirador cambiar el curso de la II Guerra Mundial? Descúbrelo viajando con él hasta el frente africano.

CON UN PLANTEAMIENTO MUY SIMILAR a lo que vimos en 2012 en *Sniper Elite V2* se presenta esta tercera entrega, que continúa la historia del francotirador de élite Karl Fairburne, cuyos letales disparos a distancia serán claves para decantar la II Guerra Mundial del lado aliado, aunque en esta ocasión viajamos al frente africano.

→ESCENARIOS REALES DE LA CONTIENDA como Tobruk, Halfaya, Kasserine o el oasis de Siwa serán algunos de los enclaves en los que tendremos que cumplir nuestras misiones, con objetivos tan variados como destruir baterías antiaéreas, recuperar documentos, interrumpir las comunicaciones enemigas, realizar emboscadas y sabotajes o rescatar a un aliado de su prisión. Antes de empezar cada misión debemos elegir nuestro equipo, que constará básicamente de prismáticos (con los que podremos "marcar" a los enemigos"), pistolas tipo Welrod o Luger, ametralladoras (Stern, Thompsom…) y por supuesto rifles con mira telescópica, también modelos reales como el M1 Garand o el Carcano.

A partir de ahí, nos internamos en escenarios amplios, aunque "pasillescos", con distintas alturas en los que deberemos aprovechar el entorno para ocultar nuestros disparos (si descubren nuestra posición, toca "reubicarse").

Cada disparo certero nos da puntos de experiencia, que nos sirven para desbloquear mejoras como nuevas armas. Además, cada misión ofrece bastantes objetivos secundarios, que alargan todavía más una Campaña que puede



MUERTE A DISTANCIA

Sniper Elite III requiere paciencia. Observar y aprovechar bien el entorno, elegir un buen lugar para colocarnos, esperar el mejor momento para disparar, cambiar de posición... No es un juego para fans del gatillo fácil.

1. ESTUDIA EL ESCENARIO. Marca a los enemigos con los prismáticos y busca la mejor posición para el tiro. Si el entorno es ruidoso úsalo para ocultar el ruido de tu disparo.

2. "SOY UNA PIEDRA...". Como en la peli Enemigo a las Puertas, no muevas ni un músculo. Vacía tus pulmones y ralentiza la acción con el "tiempo de enfoque". O si no quieres ayudas, prueba en los modos más difíciles, que tienen en cuenta el viento y la caída de la bala.

3. VUELVE LA "KILL CAM". Un disparo certero tiene como premio la llamada "kill cam", que sigue la trayectoria de la bala hasta que se "incrusta" en nuestra víctima con todo detalle.

Afrika Korps

Los soldados enemigos, alemanes o italianos, muestran una IA más que decente. Aunque el juego está doblado, ellos hablan en su "idioma original".

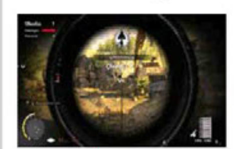
ANTES DE EMPEZAR CADA MISIÓN podemos elegir equipo: explosivos, pistola, ametralladora, rifle... todos ellos reales.

CADA MISIÓN TIENE OBJETIVOS PRINCIPALES y también secundarios, como encontrar distintos coleccionables.

GRÁFICAMENTE CUMPLE con corrección, aunque sin alardes. Los escenarios son más amplios aunque siguen siendo "pasilleros".

Más allá de la Campaña

Además de una Campaña bastante duradera, *Sniper Elite III* ofrece desafíos más allá de la misma y un multijugador Online bastante completo, con 5 modos competitivos para 12 jugadores y poder jugar la campaña con otro francotirador o con un "observador" de apoyo.



LOS DESAFÍOS de Vigilancia y Supervivencia añaden más duración a una Campaña de por sí duradera. Se pueden jugar en solitario o con un amigo.

5 MODOS ONLINE para hasta 12 jugadores y opción de jugar la campaña con otro francotirador o en plan "overwatch" (es decir, con un tirador y un "ojeador").

EL RIFLE DE FRANCOTIRADOR no siempre es la mejor opción. A veces es más práctico eliminar a los enemigos por la espalda. Y si nos descubren, podemos defendernos con trampas como minas o con unas ráfagas de ametralladora para cubrir nuestra retirada.

duramos más de 15 horas. Y eso sin contar los desafíos extra y el multijugador online, con 5 modos distintos para hasta 12 jugadores y la posibilidad de jugar la Campaña cooperando con un amigo (que podrá ser tirador u ojeador).

Gráficamente, *Sniper Elite III* cumple con corrección, pero sin muchos alardes. Los escenarios lucen un buen nivel de detalle, pero los enemigos son bastante "clónicos" y efectos como el fuego son bastante mejorables. Eso sí, cuenta con un buen doblaje al castellano y sale a un precio apetecible, sobre todo en PS3, Xbox 360 y PC.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Es entretenido** y variado dentro de lo que cabe. El interés no decae en ningún momento.
- **Su duración** es superior a la media si sumamos la Campaña, los retos extra y los modos Online multijugador.

Lo peor

- **Escenarios muy "pasilleros"** y gráficamente no termina de sacar partido a la potencia de PS4 y Xbox One.
- **Es muy parecido al anterior,** aunque mejora algunos aspectos de *V2*.

Alternativas

- **Sniper Elite V2.** Rebellion ya nos ofreció una propuesta muy parecida en PS3, 360 y PC en 2012, pero ambientada en Berlín.
- **Sniper Ghost Warrior 2** es otro juego "de francotiradores", aunque más lineal y encorsetado.

GRÁFICOS Bastante correctos, pero las versiones "next gen" no ofrecen unos resultados demasiado deslumbrantes...	74
SONIDO El apartado sonoro tiende a pasar desapercibido, aunque el doblaje al castellano sí nos ha convencido.	82
DURACIÓN Verlo todo en la Campaña lleva 15-20 horas. Y luego queda el multijugador competitivo y cooperativo.	87
DIVERSIÓN Si sabes a lo que vienes, te gustará. Si esperas el típico shooter bélico puedes llevarte un chasco.	84
PUNTUACIÓN FINAL	**81**

Valoración

Sniper Elite III es un juego bélico diferente, que apuesta por un estilo más pausado. Quizás no guste a los fans del gatillo fácil, pero es divertido. Si te gustó *V2* corre a por él, porque es similar, pero mejora algunos de sus puntos flacos.

UNA COMUNIDAD de apartamentos con amigos y estrellas que desemboca en situaciones hilarantes.

Su vida en tus manos

TOMODACHI LIFE

El universo de los Mii se cuela en tu portátil para que te conviertas en el "supervisor" de sus vidas.

LAS COMPARACIONES SON ODIOSAS y *Tomodachi Life* ya se había catalogado como el nuevo *Animal Crossing New Leaf + Sims* mucho antes de su lanzamiento. Para el goce de sus futuros compradores: es cierto que, como simulador vital, comparte forma con ellos, pero tras las primeras horas de juego en lo que no podemos evitar pensar es en Tamagotchi, la mascota virtual de finales de los 90 que nos pedía comida y juegos y acabábamos malcriando.

LA PREMISA ES SENCILLA: coges a tu "yo virtual" y lo instalas en un apartamento de una isla lejana. Después, tú mismo llenarás el edificio con los personajes que te apetezcan, ya sea a través de los Miis guardados en la 3DS, de códigos QR o capturando caras con la cámara de la consola. Luego le asignas a cada residente una personalidad (lento o rápido, alegre o triste, reservado o directo, expresivo o no, peculiar o normal) y una voz deliberadamente robótica. Empieza la fiesta.

En este "Imagina ser… Dios" debemos satisfacer las necesidades de cada vecino, y sus demandas suelen ser sencillas, pero bastante constantes. Los minijuegos que compartimos con ellos van desde el típico "busca la pareja" hasta luchas a puño limpio.

Cada vez que satisfacemos las necesidades de un Mii, su barra de estado crece en felicidad y recibimos un regalo para nuestro inventario: pañuelos, medicinas, platos especiales, tintes de pelo… ¿Que si intentar boicotearles o verles sufrir es divertido? Es lo más divertido. Truncar las relaciones amorosas de nuestros amigos con las estrellas, evitar matrimonios, ver a los vecinos agarrándose las rodillas durante horas cuando están tristes… tiene un punto cruel. Su humor surrealista ya lo habíamos visto en otros títulos de Nintendo, pero

EVENTOS INTERACTIVOS

Encender la consola y echarle quince o veinte minutos al día es el tiempo perfecto para disfrutar sus virtudes y no acabar cansado. Algunos de los elementos que mejoran la experiencia son…

1. LA SALA DE CONCIERTOS. Sobre su escenario hemos visto solos emotivos, dúos un poco satánicos, óperas muy épicas y todo ello aderezado de unas letras que nosotros mismos podemos componer. En serio o de broma, claro.

2. EL PARQUE DE ATRACCIONES. Una vez al día tenemos la oportunidad de jugar a Tomodachi Quest, un minijuego ochobitero de estilo RPG con nuestros vecinos como protagonistas. Lo bueno, si breve…

3. LOS SUEÑOS. O más bien pesadillas. Nuestros Mii tienen unos sueños muy raros y algunas veces nos permiten entrar a cotillear sus cabezas. Lo mejor es que en algunos de ellos podemos participar…

Mii

Dícese del prota nintendero más caprichoso. No para de pedir, y si no le hacemos caso, se enfada y no respira.

DIÁLOGOS SINCEROS sin pelos en la lengua. Que si tu Mii es un borde, él lo sabe, y se encargará de que tú también.

...Y MASCOTAS que, por suerte, no tenemos que alimentar. Podemos tener gatos y perros, ¡y animan!

REGALOS CON USO real dentro del juego. Cuando los Mii suben de nivel podemos regalarles una Wii U, un portátil...

ACTIVIDADES en el parque, en la fuente, en la playa, en el mirador... El ocio es muy importante en *Tomodachi*.

Personalidades afines

Podemos elegir cinco características de la personalidad de los Mii, su físico, modificar su voz... Los cuadros de afinidad y los tablones de estadísticas nos cuentan cómo se llevan nuestros Miis y cuál es su afinidad. Algunos se llevarán a matar, y eso mola mucho más.

5 CARACTERÍSTICAS definen la personalidad de cada personaje. Rápido en movimientos, reservado, directo... Vas a disfrutar.

COMPATIBILIDADES Estos test ayudan a conocer mejor las relaciones entre nuestros residentes. También podemos ver una previsión.

■ EL ATRACTIVO DEL JUEGO ESTÁ EN LAS RELACIONES SOCIALES ENTRE LOS Mii ■

DE SESIÓN FOTOGRÁFICA Tanto las capturas como las fotos que hagamos en el estudio de la isla son esenciales en el aspecto social del juego. Con "X" e "Y" podemos guardar en la tarjeta cualquier imagen o subirla directamente a redes con la publicación de imágenes.

en este caso echamos en falta unas bromas más incisivas.

El mayor potencial de *Tomodachi* está en la creación de personajes: padres, amigos, Beyoncé, Ronaldo, algún político al que fastidiar... Las combinaciones por afinidad que genera son tremendas, y manejar sus vidas da para muchas horas. El único problema es que no hay mucho que hacer a pesar de los 23 escenarios de la isla. No podemos controlar los movimientos de los Mii y la variedad de sus acciones es limitada. A pesar de ello, su formato telenovelesco es fresco y recomendable. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **Con vida propia:** otorgar vida a los Mii y ver su evolución personal es fascinante.
■ **Situaciones dantescas:** cualquier cosa puede pasar en *Tomodachi*: peleas, amoríos, espionaje, tsunamis...

Lo peor

■ **Un mero espectador:** no manejamos a los Mii, solo decidimos qué comen o cómo deciden sobre su vida.
■ **Repetitivo:** a largo plazo sus mecánicas acaban resultando repetitivas.

Alternativas

• **Animal Crossing New Leaf.** Con mayor diversidad de acciones y menos restricción de movimientos, pero sin importancia en las relaciones.
• **Rescate Mii.** La versión descafeinada del encanto de los Mii.

■ **GRÁFICOS** No son ningún primor, pero tampoco tienen importancia en la esencia del título. Bastante encantadores.	80
■ **SONIDO** El punto más flaco de los apartados principales. Repetitiva, aunque consigue su función como background.	70
■ **DURACIÓN** Puede ser eterno. Borras inquilinos y los sustituyes por otros cuando pierden la gracia.	95
■ **DIVERSIÓN** Sus virtudes se aprecian mejor en pequeñas dosis, pero la diversión está asegurada.	88
PUNTUACIÓN FINAL	**88**

Valoración

Es una experiencia extravagante, muy japonesa y con encanto. Su foco está en las relaciones sociales. Convivir con amigos y famosos en la vida virtual no tiene precio, pero es demasiado básico en sus mecánicas y acciones.

DECAPRE es una de los 5 luchadores nuevos. Aunque se parece a Cammy, su forma de pelear es más estratégica.

LOS LUCHADORES "VETERANOS" de entregas previas tienen todos los trajes especiales desbloqueados y se les ha modificado ligeramente el rendimiento para equilibrar los combates. Los nuevos son clavados a sus versiones de *SFxT*.

PS3-360-PC | 16 ■ Lucha ■ Capcom ■ De 1 a 6 jugadores ■ Castellano (textos) ■ 29,99 €

ULTRA STREET FIGHTER IV

La ultimísima revisión del clásico añade más luchadores y mecánicas a la fiesta.

■ **STREET FIGHTER IV LLEGÓ EN 2008** y revolucionó el panorama de la lucha. El juego ha tenido 3 revisiones antes de llegar a esta cuarta, que incorpora 5 nuevos personajes (Hugo, Poison, Rolento, Elena y Decapre), ligeras variaciones en la mecánica de juego y más opciones para jugar online. En las peleas se añade el "focus" rojo, que permite absorber infinitos ataques antes de golpear y el Ultra Combo Double, gracias al cual podemos usar cualquier ultra combo del personaje en un mismo combate, a cambio de hacer menos daño. En cuanto a modos, se añade la supervivencia por equipos online y el entrenamiento por Internet. Ligeras mejoras que no ocultan la sensación de "refrito": de los 5 personajes, 4 se han extraído de *Street Fighter x Tekken* (los 6 escenarios nuevos también vienen de ahí) y la quinta, Decapre, es una variación de Cammy. En cualquier caso, sus cifras y su equilibrio de juego son incuestionables. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	92
■ SONIDO	82
■ DURACIÓN	93
■ DIVERSIÓN	84

Valoración La entrega más completa de todas, que sigue siendo muy espectacular... aunque repite buena parte de contenido "viejo".

PUNTUACIÓN FINAL 88

Vita | LEMMINGS TOUCH

12 ■ Puzzle ■ Sony ■ 1 jugador ■ Castellano ■ 9,99 €

LA FÓRMULA CLÁSICA DE LOS LEMMINGS se adapta a PS Vita con pequeños añadidos: trofeos, controles táctiles, puntuación con estrellas y la presencia de lemmings "malos". No hay que salvar a estos últimos, sino propiciar que mueran, a diferencia del resto. Gracias a la pantalla táctil podemos mover la cámara, seleccionar el "oficio" que asignamos a cada lemming o incluso interactuar con algunos objetos del escenario. Precisamente, ese control táctil puede convertirse en una pega cuando tenemos muchos "bichitos" en pantalla y el tiempo apremia. Aún así, divierte como siempre.

Valoración El Lemmings de siempre con un toque moderno. Una pena, la imprecisión del control. **75**

PS3-360 | SOUL CALIBUR: LOST SWORDS

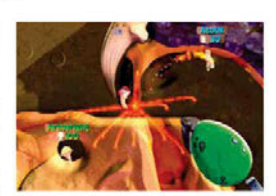
12 ■ Lucha ■ Bandai-Namco ■ 1 jugador ■ Castellano ■ Gratis

LA ESPECTACULAR SAGA DE LUCHA propone una entrega gratuita. Al principio solo tenemos 3 luchadores, pero la cifra irá creciendo (hasta los 16, en principio) si pagamos las nuevas incorporaciones. Hay que ir ganando combates para subir de nivel y obtener equipamiento. Esto se puede conseguir también pasando por caja, pero no es imprescindible. ¿Lo sorprendente? NO hay multijugador de ningún tipo. Para colmo, los numerosos tiempos de carga se hacen eternos.

Valoración Un producto defectuoso, con tiempos de carga horrorosos. Quizá atraiga a nuevos adeptos, pero poco más. **52**

PS4-One | WORMS BATTLEGROUNDS

12 ■ Estrategia ■ Team17 ■ De 1 a 4 jugadores ■ Castellano (textos) ■ 24,99 €



LA ENÉSIMA ENTREGA DE ESTA GUERRA ANÉLIDA llega a la nueva generación con el planteamiento que vimos en *Worms Revolution*, a saber: modo Deathmatch o Fuertes, modo de desafíos para un jugador (con narración de Katherine Parkinson (la tronchante Jen en The IT Crowd), multijugador local y online... Además, es posible jugar en remoto con PS Vita. Los escenarios son más grandes, se ha incluido un editor y hay hasta 65 armas para elegir.

Valoración Tan completo y divertido como siempre, mejor en multijugador. Eso sí, no aprovecha la "next gen". **75**

PC | MONOCHROMA

12 ■ Aventura ■ Nowhere ■ 1 jugador ■ Inglés ■ 19,99 €

UN ENTORNO OSCURO refleja el estado distópico en el que se mueve el protagonista, que deberá llevar a su hermano a cuestas para escapar de entornos industriales y laberintos de túneles. Los puzles se basan en la física de los objetos o en la luz de los escenarios. Por ejemplo, sólo podremos dejar en el suelo a nuestro hermano en zonas bien iluminadas, a la vez que nos tocará mover objetos para facilitar el paso. Pero claro, al mover esos objetos podríamos aplastar accidentalmente al chico... Mientras vamos resolviendo los puzles, disfrutamos de un entorno tan lúgubre como artístico, al más puro estilo Limbo.

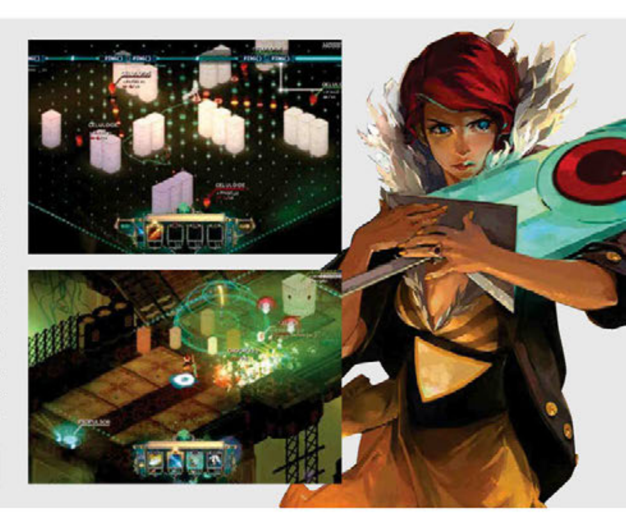
Valoración Un juego de puzles ingenioso. El sonido y las animaciones no están a la altura del resto de la propuesta. **78**

PS4-PC
TRANSISTOR

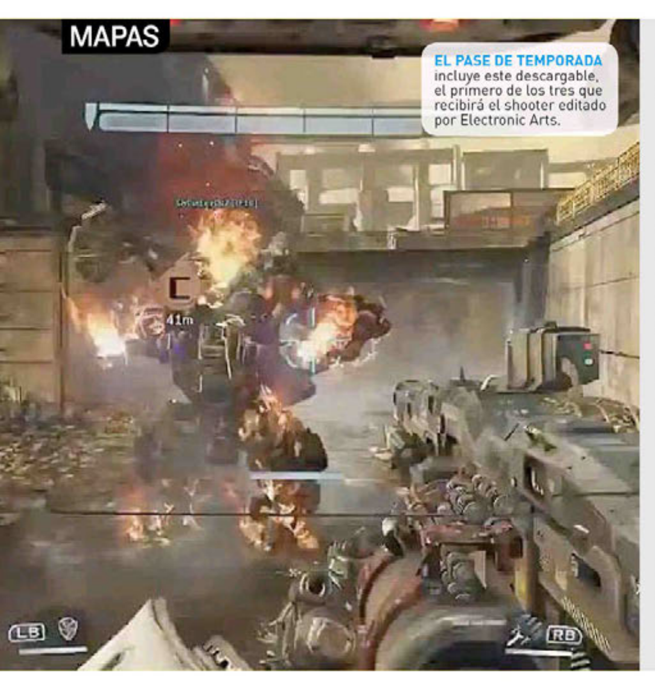
12 ■ Acción ■ Supergiant Games ■ 1 jugador ■ Castellano ■ 18,99 €

EN UN ENTORNO CYBERPUNK, la cantante Red ha de usar la misteriosa espada Transistor para averiguar qué ha provocado que ella pierda su voz. Tenemos que recorrer la ciudad de Cloudbank para interactuar con terminales, objetos o personajes, además de enfrentarnos a robots o enormes jefes finales. Precisamente, la mecánica de lucha es uno de los puntos más originales: podemos atacar aporreando los botones o aprovechando la "pausa táctica": podemos congelar el tiempo y movernos para atacar a los rivales por la espalda, pero nuestros movimientos mermarán rápido la "barra de pausa". Medir bien cada paso es clave. Hay que aprender a aprovechar las habilidades pasivas y secundarias o los limitadores, que dan ventajas puntuales a cambio de combates más duros.

Valoración Combates, personalización y banda sonora muy chulos, aunque pronto vemos que es poco variado. **78**



MAPAS



EL PASE DE TEMPORADA incluye este descargable, el primero de los tres que recibirá el shooter editado por Electronic Arts.

TITANFALL
360-One-PC | 9,95 € - 1,9 GB

Expedition

TRES ESCENARIOS es la única adición que trae este DLC a uno de los "juegos de tiros" más interesante de lo que va de año. Era de esperar que algún modo de juego, sobre todo considerando la escasez que presenta el título base, formara parte del pack, pero finalmente no ha sido así. Por lo tanto, su calidad depende exclusivamente de cada uno de los mapas y el descargable se salva así por Pantanos y Juegos de Guerra, dos de los mejores escenarios de todos los disponibles. Sin embargo, Drenaje no alcanza ese nivel y lastra, junto a un carácter nada innovador y su alto precio, un conjunto del que esperábamos más.

VALORACIÓN ★★★☆☆

VARIOS

GRAN TURISMO 6
PlayStation 3
Precio: Gratis

Actualización 1.08

POR FIN LLEGA el tributo a Senna prometido por Sony. Dos trofeos, desafíos y revivir momentos de gloria del brasileño forman lo jugable, y una galería nos muestra sus inicios. Podía haber dado algo más de sí (trae también algún contenido más), pero es gratuita.

VALORACIÓN ★★★☆☆

EPISODIO

STATE OF DECAY
Xbox 360-PC | 6,99 € - 471 MB

Lifeline

OTRA PERSPECTIVA, en forma de personajes, historia y un mapa nuevos, es lo que ofrece el segundo DLC del título post-apocalíptico con respecto a su línea principal. Es tan entretenido como lo ya jugado y las nuevas defensas le dan "alegría" al desarrollo, si bien los zombis no han variado y el precio se va un poco.

VALORACIÓN ★★★☆☆

MODO

FIFA 14 (ULTIMATE TEAM)
PS3-360-PS4-One-PC | Gratis

Copa Mundial

PARA CELEBRAR la llegada del mayor espectáculo del mundo del fútbol, EA ha preparado una versión del mismo dentro de su "juego de los sobres". Los fans de ambos tienen "vicio" asegurado para rato, además de contar con el aliciente de recibir un sobre Oro gratis (para el modo tradicional) al abrir uno del Mundial.

VALORACIÓN ★★★★☆

VARIOS

CALL OF DUTY: GHOSTS
PS3-360-PS4-One-PC | 14,99 €

Invasion

LA HISTORIA SE REPITE y el nuevo DLC para el popular shooter de Activision no presenta sorpresas y resulta conservador. De los cuatro mapas que trae, tres son inéditos y otro (Favela) ha sido tomado de entregas anteriores. Y, para no variar, el episodio de Extinction resulta lo mejor de un paquete nada barato.

VALORACIÓN ★★☆☆☆

CAMPAÑA

TOTAL WAR: ROME II
PC | 7,49 €

Piratas y Corsarios

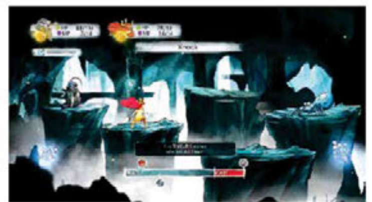
LA ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN para uno de los referentes de la estrategia incorpora nuevas unidades, tecnología, religión y rasgos, centrados ahora en tres facciones balcánicas. El precio no es exagerado, pero el juego sigue presentando fallos que no se ven corregidos y esto afecta, lógicamente, también a este añadido.

VALORACIÓN ★★☆☆☆

DEMOS

EA SPORTS UFC

Si lo que buscamos son peleas de verdad, el nuevo título de la franquicia UFC ha venido acompañado de una demo que nos deja jugar el tutorial y, además, saltar al ring para disputar un combate entre Jon Jones y Alexander Gustafsson. Lo más destacado es que el apartado técnico ofrece sensaciones "dolorosas", ya que luchadores, movimientos y golpes destilan un realismo asombroso.



CHILD OF LIGHT

Una mezcla de RPG y plataformas, aderezada con gráficos "pintados" a mano, es la propuesta de un título ya disponible, pero que podemos evaluar gracias a su versión de prueba. Dura 20 minutos y deja claro que busca a un público muy concreto.

THIEF

En un extraño movimiento por parte de Square Enix, la demo del "renacer" de Garrett llega tres meses después de su lanzamiento y sólo para PS4. De todos modos, lo celebramos ya que podemos probar veinte minutos de este gran juego.

MULTIMEDIA

THE ORDER: 1886

A pesar de varias polémicas recientes y el retraso hasta el año que viene, el título de Ready at Dawn luce cada vez mejor. El breve gameplay (aunque de mala calidad) emitido vía Twitch así lo muestra.

TOMODACHI LIFE

Un año ha tardado en llegarnos, desde su salida en Japón, uno de los juegos más "frikantes" editados para 3DS, y un video previo a su lanzamiento nos enseña los aspectos de nuestra "nueva vida".

QUANTUM BREAK

Un poco de mala uva es lo que nos deja su último video al confirmar que se va a 2015, pero el medio minuto de juego que vemos es espectacular y lo asienta como uno de los títulos más esperados.

MORTAL KOMBAT X

Quizá como el anuncio pre-E3 más interesante, la saga de juegos de lucha vuelve (lo hará el año que viene) y se presenta mediante un tráiler de un combate entre dos míticos: Sub-Zero y Scorpion.

NOTICIAS

DONDE DIJE DIGO...

A pesar de las declaraciones iniciales, Bandai Namco ha confirmado que *Dark Souls II* acogerá un DLC en forma de trilogía llamado The Lost Crowns. Sus entregas llegarán a finales de julio, agosto y septiembre y se accederá a ellas por separado o abonando 24,99 euros por el pase de temporada.

DLC PARTICULAR

Tres títulos exclusivos de sus correspondientes sistemas verán llegar contenido descargable. Si hablamos de PS4, *Killzone Shadow Fall* va a recibir el pack Interceptación en este mes de junio, momento en el que *Resogun* también tendrá el suyo. Y en lo que respecta a Wii U, se confirma que *Hyrule Warriors* recibirá DLC.

ACTUALIZANDO...

El ritmo de mejoras que Microsoft sigue aplicando a Xbox One no cesa. Entre las novedades de la última actualización se incluyen la utilización de discos duros externos como opción de almacenamiento y el uso de nuestro nombre en lugar del gamertag.

UN MES POTENTE

Muy fuerte ha venido junio para los beneficiarios de Games with Gold y Plus. *Super Street Fighter IV: Arcade Edition* llega a 360, mientras que el programa se estrena en One con *Halo: Spartan Assault* y *Max: Curse of the Brotherhood*. Por su parte, PS Vita recibe *Dragon's Crown*, PS3 acoge *NBA 2K14* y PS4 mete en sus filas *Trine 2: The Complete Story*. Recordad bajarlos antes de que acabe el mes.

La web del mes

ESTRELLAS DE LA TELEVISIÓN

https://mariokart.tv
Mario Kart 8 se ha traído de la mano una web, desarrollada por Nintendo, para que podamos subir a ella nuestros mejores momentos y compartirlos a través de las redes sociales. ¡No seáis tímidos y utilizadla!

TU OPINIÓN CUENTA

Escribe tus favoritos, críticas o esperados a:

- losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

TOP JUEGOS

La opinión de los lectores y de los expertos mundiales

VUESTROS FAVORITOS

Puesto	Juego	Plataformas		Posición anterior	Meses en lista
1	Mario Kart 8	Wii U	!	-	1
2	The Last of Us	PS3	→	2	13
3	Watch Dogs	PS4 - One - PS3 - 360 - PC	!	-	1
4	Battlefield 4	PS4 - One - PS3 - 360 - PC	↑	10	3
5	Super Mario 3D World	Wii U	R	-	1
6	Wolfenstein: The New Order	PS4 - One - PS3 - 360 - PC	!	-	1
7	Tomb Raider	PS4 - One - PS3 - 360 - PC	↑	8	2
8	Titanfall	Xbox One - Xbox 360 - PC	↓	7	3
9	Red Dead Redemption	PS3 - Xbox 360	→	9	2
10	Grand Theft Auto V	PS3 - Xbox 360	↓	3	2

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

! NUEVA ENTRADA EN LISTA R: REENTRADA EN LISTA

LOS MÁS ESPERADOS

1 The Evil Within
PS4 - One - PS3 - 360 - PC
El intento de Shinji Mikami de resucitar el "survival horror" se ha retrasado ligeramente, pero, por suerte, llegará antes de final de año.
FECHA: 24 DE OCTUBRE

2 The Order 1886
PS4
El Londres "steam punk" de Ready at Dawn tendrá que esperar hasta el año 2015, tras el reciente anuncio del retraso de su lanzamiento.
FECHA: FEBRERO DE 2015

3 MGS V: The Phantom Pain
PS4 - One - PS3 - 360
Big Boss sigue esperando paciente a que Kojima y Konami le den luz verde a su nueva misión de infiltración.
FECHA: 2015

4 Destiny
PS4 - One - PS3 - 360
El nuevo shooter de Bungie, el estudio creador de la saga *Halo*, pretende reinventar el género del shooter con esta multimillonaria producción.
FECHA: 9 DE SEPTIEMBRE

5 Project CARS
PS4 - One - PC
Este ambicioso simulador de conducción promete estar a la altura de *Gran Turismo* y *Forza Motorsport*, con ciclo día-noche, paradas en boxes...
FECHA: NOVIEMBRE

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

VUESTRAS CRÍTICAS SOBRE... WATCH DOGS

La valoración de Hobby Consolas (nº 276) fue de 85.

Las críticas que hemos recogido durante este mes han sido muy variadas. Aquí tenéis las que más nos han gustado:

Chicago está en tu mano
Andrés Macho

"Un sandbox en el que se pueden hackear tantas cosas es todo un mérito. Tiene innovación y, aunque no son lo que se mostró, los gráficos son notables."

NOTA 90

Mejor de lo que lo pintan
Juan C. Miranda

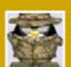
"Es un sandbox adictivo, variado y con mucho contenido. Tiene un online novedoso y unos gráficos sobresalientes, a pesar de todo lo que se ha dicho."

NOTA 85

LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

PUESTO	JUEGO	NOTA MEDIA	Hobby Consolas (REVISTA LÍDER EN ESPAÑA)	Famitsu (REVISTA LÍDER EN JAPÓN)	IGN (WEB LÍDER EN REINO UNIDO)	Game Informer (REVISTA LÍDER EN EE.UU.)	Gamespot (WEB LÍDER EN EE.UU.)	Edge (REVISTA LÍDER EN REINO UNIDO)
1	**Mario Kart 8** Wii U	89	91/100 "El multijugador más mágico y especial ha regresado"	37/40 No disponible	9/10 "Equilibra su fórmula con la antigravedad y nuevos objetos"	9,25/10 "Es pura diversión y se sitúa entre los mejores de la saga"	8/10 "Nintendo ha hecho un trabajo admirable con esta entrega"	9/10 "Una poderosa muestra de la filosofía de diseño de Nintendo"
2	**Ultra Street Fighter IV** PS3 - Xbox 360	87	88/100 "El más completo de la saga, pensado para perfeccionistas"	-/40 No disponible	9/10 "La mejor versión del icono de la lucha de esta generación"	9/10 "Se mantiene en lo más alto de la jerarquía de la lucha"	8/10 "Una expansión que hace aún mejor a un gran juego"	-/10 No disponible
3	**Watch Dogs** PS4 - One - PS3 - 360 - PC	83	85/100 "Largo y bien ambientado, pero los gráficos no destacan"	-/40 No disponible	8,4/10 "Un gran sandbox, con algunos hackeos memorables"	8,5/10 "Es un sólido debut para una saga nueva que promete mucho"	8/10 "Un rico y desenfrenado sandbox, pero algo inconsistente"	8/10 "Nunca se había podido hacer tanto con un solo botón"
4	**Wolfenstein: The New Order** PS4 - One - PS3 - 360 - PC	82	90/100 "Un regreso digno de la saga que inauguró el género del FPS"	-/40 No disponible	7,8/10 "Ofrece una historia alternativa que resulta interesante"	8/10 "Un nuevo orden que no olvida sus mecánicas clásicas"	8/10 "Sus mecánicas de la vieja escuela son un soplo de aire fresco"	8/10 "Mirando al pasado, le ha dado un nuevo futuro a la saga"
5	**Tomodachi Life** 3DS	79	88/100 "Usando la figura de los Miis, logra tener mucho encanto"	36/40 No disponible	8,4/10 "Explora el lado humorístico de la vida en partidas rápidas"	7/10 "Es algo superficial, pero su isla es un lugar agradable"	7/10 "Es maravillosamente extraño, pero se hace repetitivo"	7/10 "Es más un juguete que un juego, pero te saca una sonrisa"
6	**Child of Light** PS4 - One - Wii U - PS3 - 360 - PC	78	80/100 "Mecánicas manidas, pero con una buena dirección artística"	35/40 No disponible	9,3/10 "Su estética y su arte hechos a mano son maravillosos"	8/10 "No es muy profundo, pero, visualmente, es impresionante"	8/10 "Nos alegra que exista un juego de estas características"	5/10 "Pese a su colorido mundo, se siente extrañamente vacío"
7	**Kirby Triple Deluxe** 3DS	78	84/100 "Kirby nos brinda uno de sus menús más frescos y variados"	35/40 No disponible	6/10 "Usa bien el 3D, pero su escasa dificultad es decepcionante"	8,5/10 "Juega con las típicas mecánicas de Kirby de forma interesante"	8/10 "Consolida a Kirby como una estrella de las plataformas"	7/10 "Es algo inconsistente, pero también resulta encantador"
8	**Bound by Flame** PS4 - PS3 - 360 - PC	67	79/100 "Un action RPG modesto que logra picar en lo jugable"	-/40 No disponible	7/10 "Tiene fallos, pero el sistema de combate sostiene la llama"	8/10 "Un sólido divertimento en el que se notan las decisiones"	4/10 "Quiere meter demasiadas ideas en su angosto contorno"	-/10 No disponible
9	**Drakengard 3** PS3	66	65/100 "La cámara, el control y los gráficos son un desastre"	34/40 No disponible	4,8/10 "Los gráficos y lo repetitivo que es arruinan la experiencia"	6/10 "No logra sobreponerse a su enorme lista de fallos"	7/10 "Los combates son buenos, pero no la cámara y los gráficos"	-/10 No disponible
10	**Murdered: Soul Suspect** PS4 - One - PS3 - 360 - PC	60	78/100 "Tiene ideas interesantes, pero es superficial y efímero"	-/40 No disponible	5,5/10 "Tiene muchas ideas buenas, pero ninguna llega a buen puerto"	6,5/10 "Es divertido, pero las investigaciones están mal planteadas"	6/10 "El juego tiene tantos problemas como su protagonista"	4/10 "Se ahoga en sus propias premisas a cada nivel que pasa"

Los juegos de la lista de **La Opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.

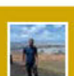


Hackeo con buen sigilo

Jordi Domènech

"Es un juego muy entretenido y con bastantes opciones. El hackeo y el sigilo le dan variedad y, técnicamente, no es tan malo como lo pintan."

NOTA 85

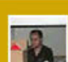


Generación intermedia

Israel Núñez

"Los gráficos en PS4 no están a la altura ni de *Beyond* o *The Last of Us*. Ubisoft ha vuelto a hacer lo mismo que con *Black Flag*: otro título entre generaciones."

NOTA 80



Un juego entretenido

Dani A. Gómez

"Gráficamente, no tiene nada que ver con lo que se enseñó, y la conducción es pésima. Aun así, el mapa está lleno de actividades y no aburre nunca."

NOTA 80

Entretiene y engancha

Sabrina I. Bellio

"El bajón gráfico es innegable, pero la mezcla de sigilo y acción es única, al poder aprovechar el entorno: cámaras, bolardos, semáforos..."

NOTA -

El mes que viene, dadnos vuestra opinión sobre:

MARIO KART 8

LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos por formatos y los favoritos de la redacción

NUEVO

PLAYSTATION 4

El juego del mes

WATCH DOGS

El hacker Aiden Pearce por fin ha llegado a las calles de Chicago, con un resultado notable, pese a la polémica.

Imprescindibles

1	NBA 2K14	90	69,95 €
2	Wolfenstein: New Order	90	69,95 €
3	Thief	90	69,95 €
4	Tomb Raider	87	59,95 €
5	Battlefield 4	87	69,95 €
6	Rayman Legends	87	39,95 €
7	Need for Speed Rivals	86	71,95 €
8	Watch Dogs (NUEVO)	85	69,95 €
9	Infamous Second Son	84	69,95 €
10	Killzone Shadow Fall	83	39,95 €

XBOX ONE

El juego del mes

SNIPER ELITE III

La Segunda Guerra Mundial nos aguarda en este shooter, en el que encarnamos a un sigiloso francotirador.

Imprescindibles

1	Titanfall	92	69,95 €
2	NBA 2K14	90	69,95 €
3	Wolfenstein: New Order	90	69,95 €
4	Thief	90	69,95 €
5	Forza Motorsport 5	88	39,95 €
6	Tomb Raider	87	59,95 €
7	Battlefield 4	87	69,95 €
8	Rayman Legends	87	39,95 €
9	Need for Speed Rivals	86	71,95 €
10	Watch Dogs (NUEVO)	85	69,95 €

PLAYSTATION 3

El juego del mes

MURDERED: SOUL SUSPECT

Un detective asesinado debe investigar su propia muerte, a base de buscar pistas.

Imprescindibles

1	GTA V	99	59,95 €
2	Skyrim	96	19,95 €
3	Uncharted 3	96	19,95 €
4	Red Dead Redemption	96	19,95 €
5	Metal Gear Solid 4	96	19,95 €
6	The Last of Us	95	69,95 €
7	Bioshock Infinite	95	19,95 €
8	Castlevania Lords of S. 2	95	49,95 €
9	Gran Turismo 5	95	19,95 €
10	Super Street Fighter IV	95	16,95 €

XBOX 360

El juego del mes

GTA V

El sandbox de Rockstar es uno de los mejores juegos de la generación y en otoño llegará a PS4, Xbox One y PC.

Imprescindibles

1	GTA V	99	59,95 €
2	Skyrim	96	19,95 €
3	Red Dead Redemption	96	19,95 €
4	Bioshock Infinite	96	19,95 €
5	Castlevania LOS. 2	95	49,95 €
6	Super Street Fighter IV	95	24,95 €
7	CoD Modern Warfare 3	95	29,95 €
8	Gears of War 3	94	19,95 €
9	Halo 4	94	29,95 €
10	Forza Motorsport 4	94	19,95 €

3DS

El juego del mes

TOMODACHI LIFE

En la línea de *Animal Crossing*, Nintendo ha preparado un nuevo simulador social para los usuarios de 3DS.

Imprescindibles

1	Zelda: Ocarina of Time	94	44,95 €
2	Pokémon X / Y	94	44,95 €
3	Zelda: A Link Between...	94	44,95 €
4	Resident Evil Revelations	93	44,95 €
5	Super Mario 3D Land	93	44,95 €
6	Fire Emblem Awakening	93	44,95 €
7	Animal Crossing N. Leaf	93	39,95 €
8	Castlevania Mirror of Fate	93	47,95 €
9	Monster Hunter 3 Ultim.	93	19,95 €
10	Layton vs P. Wright	92	44,95 €

PS VITA

El juego del mes

DRAGON'S CROWN

Este precioso beat'em up es uno de los títulos que se regalan en junio a los que sean usuarios de PS Plus.

Imprescindibles

1	Metal Gear Solid HD Col.	93	29,95 €
2	Street Fighter X Tekken	93	49,95 €
3	Ult. Marvel vs Capcom 3	93	44,95 €
4	Dragon's Crown	92	39,95 €
5	A. Creed III Liberation	91	29,95 €
6	Uncharted: El Abismo...	91	29,95 €
7	Little Big Planet	90	19,95 €
8	Virtua Tennis 4	90	29,95 €
9	Need for Speed Most W.	90	39,95 €
10	Killzone Mercenary	90	39,95 €

Wii U

El juego del mes

LEGEND OF ZELDA: WIND WAKER HD

Tras el anuncio de la próxima entrega, es momento de recuperar esta maravilla en HD.

Imprescindibles

1	Donkey Kong Country TF	93	47,95 €
2	Monster Hunter 3 Ultim.	93	59,95 €
3	Rayman Legends	93	29,95 €
4	Call of Duty Black Ops II	93	69,95 €
5	Super Mario 3D World	92	59,95 €
6	New Super Mario Bros U	92	59,95 €
7	The Wonderful 101	92	47,95 €
8	Mass Effect 3	92	14,95 €
9	Zelda: Wind Waker HD	91	59,95 €
10	Mario Kart 8	91	59,95 €

PC

El juego del mes

THE WITCHER 2

Geralt de Rivia está ya muy cerca de volver a mostrar sus poderes de brujo, como ya hizo en este gran RPG.

Imprescindibles

1	Diablo III	98	39,95 €
2	L.A. Noire	98	19,95 €
3	Batman Arkham City	98	19,95 €
4	StarCraft II	98	39,95 €
5	Star Wars: Old Republic	97	12,95 €
6	StarCraft II: Heart of...	96	39,95 €
7	Mass Effect 3	96	19,95 €
8	The Witcher 2	96	19,95 €
9	Bioshock Infinite	95	19,95 €
10	Total War Rome II	95	54,95 €

→ LOS CINCO MEJORES JUEGOS...

para recorrer ciudades

Los "sandbox" con vehículos son una garantía de diversión y deleite visual, y más si transcurren en recreaciones de ciudades reales de todo el planeta.

PS2 - Xbox - PC Descatalogado

1 GTA: SAN ANDREAS

Rockstar es la reina indiscutible de los sandbox, en especial si se trata de recrear lugares reales. Esta entrega fue la más completa en ese sentido, pues incluía tres grandes ciudades de Estados Unidos: Los Ángeles (Los Santos), San Francisco (San Fierro) y Las Vegas (Las Venturas), conectadas por un vasto mundo. Tampoco hay que olvidar la genial recreación de Los Ángeles en *GTA V*, la de Nueva York en *GTA IV* y la de Miami en *GTA Vice City*.

PS4 - One - PS3 - 360 - PC 69,95 €

2 WATCH DOGS

La aventura del hacker Aiden Pearce se desarrolla en una versión ligeramente futurista de Chicago, pero se pueden distinguir algunos de los parajes más reconocibles de la mítica "Ciudad del Viento".

PS3 - Xbox 360 - PC 19,95 €

3 SLEEPING DOGS

El policía Wei Shen debía infiltrarse en las triadas en este "sandbox", que transcurría en la isla de Hong Kong. Las luces de neón y los carteles "autóctonos" presidían el paisaje en todo momento.

PS2 Descatalogado

4 THE GETAWAY

Esta historia de mafiosos y detectives se desarrollaba en Londres y contaba con la peculiaridad de no sólo incluir lugares reales, sino también vehículos, de marcas como Alfa Romeo, Fiat, Toyota o Renault.

PS3 - Xbox 360 - PC Descatalogado

5 THE SABOTEUR

Un piloto de carreras protagonizó el último juego del estudio Pandemic, que nos llevaba hasta el París de la Segunda Guerra Mundial. Debíamos ayudar a la resistencia francesa contra los invasores nazis.

→ LOS FAVORITOS DE LA REDACCION

Javier Abad

1	GTA V	PS3
2	The Last of Us	PS3
3	Mario Kart 8	Wii U
4	Titanfall	One
5	Zelda: A Link...	3DS
6	Thief	PS4
7	S. Mario 3D World	Wii U
8	Wolfenstein: The...	One
9	Zelda: Wind Waker	Wii U
10	Castlevania LoS 2	360

Alberto Lloret

1	Titanfall	One
2	Mario Kart 8	Wii U
3	Watch Dogs	PS4
4	MGS Ground Zeroes	PS4
5	Thief	PS4
6	InFamous Second S.	PS4
7	Castlevania LoS 2	PS3
8	Zelda: A Link...	3DS
9	Bound by Flame	PS4
10	EA Sports UFC	PS4

David Martínez

1	GTA V	PS3
2	Titanfall	One
3	Mario Kart 8	Wii U
4	Battlefield 4	PS4
5	Call of Duty Ghosts	PS3
6	Wolfenstein: The...	PS4
7	The Last of Us	PS3
8	MGS Ground Zeroes	PS4
9	S. Mario 3D World	Wii U
10	InFamous Second S.	PS4

Daniel Quesada

1	Mass Effect 3	360
2	Portal 2	PS3
3	Skyrim	360
4	Bioshock Infinite	360
5	Shenmue II	Xbox
6	Tomb Raider	One
7	The Last of Us	PS3
8	Mario Kart 8	Wii U
9	Wolfenstein: The...	PS4
10	Pokémon Y	3DS

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

1	**Mario Kart 8** Wii U
2	**Titanfall** One - 360 - PC
3	**The Last of Us** PS3
4	**Wolfenstein: The New Order** PS4 - One - PS3 - 360 - PC
5	**Grand Theft Auto V** PS3 - Xbox 360

Bienvenidos a...

LA COMUNIDAD DE MARIO KART 8

¡Bienvenido a la Comunidad de Mario Kart 8 en Hobby Consolas! Aquí te enseñaremos a sacarle el máximo partido a los mejores vehículos, atajos y opciones online, y podrás participar también en nuestro torneo.

BASES

LAS BASES DEL TORNEO que hemos organizado en Hobby Consolas son las siguientes:

- GP de 150cc.
- Sin equipos ni corredores CPU.
- Todos los vehículos.
- Circuitos aleatorios.
- 6 copas de 4 carreras con 12 participantes cada una el miércoles **25 de junio.**
- 6 copas de 4 carreras con 12 participantes cada una el miércoles **2 de julio.**
- Los ganadores de cada copa pasarán a la final, el miércoles **9 de julio.** Serán 4 copas de 4 carreras cada una.
- El horario de competición será de **19:30 h. a 21:30 h.**

La clave para alcanzar la gloria en *Mario Kart 8* es dominar los derrapes y los turbos. Para empezar, pulsa 'A' justo en el número 2 de la cuenta atrás para salir con la mejor propulsión posible. También obtendrás impulsos colocándote a rebufo de los rivales, pero lo más importante son los derrapes: salta con R o ZR mientras giras en la dirección de la curva y suelta el gatillo cuando la chispa pase de azul a naranja.

Aparte de esta clásica técnica, las monedas no sólo sirven para desbloquear nuevos componentes; también aumentan nuestra velocidad máxima. Por lo tanto, empieza la primera vuelta tomando los caminos que tengan más monedas hasta acumular diez y toma los atajos en las dos vueltas posteriores.

Por otro lado, los tramos antigravedad te otorgan un turbo cada vez que choques con un rival, aunque también se lo lleva él, así que aprovéchalos sólo cuando vayas en 2ª posición y aléjate de ellos cuando vayas en cabeza.

Y atención, porque también puedes robarle los champiñones de turbo al prójimo mientras los lleve equipados a su alrededor. Por último, lleva siempre un plátano o caparazón detrás de ti y nunca gastes la superbocina hasta la última vuelta. *Sayonara*, caparazón azul...

EL GARAJE
CÓMO CONSTRUIR TU COCHE FANTÁSTICO

Si de verdad quieres ser imbatible en carrera, toma nota de las mejores combinaciones de vehículos, ruedas y alas en función de su tamaño, peso y agarre, para adaptarte a todo tipo de terrenos.

LA CLAVE ES EL EQUILIBRIO entre piloto y vehículo. Si eliges a un personaje pesado, lo suyo es asignarle un vehículo liviano, y viceversa. Es la mejor forma de compensar sus parámetros.

MANEJO Y ACELERACIÓN son los más importantes. Cuanto mayores sean, mejor tomarás las curvas y antes alcanzarás la velocidad punta. El agarre es la facilidad de recorrer terrenos fuera de pista.

LAS MEJORES RUEDAS suelen ser las pequeñas, especialmente las Pequeño Cian (nuestras favoritas), aunque también dan buen resultado las ruedas Botón y Rally Blanco. Pruébalas.

EL MEJOR VEHÍCULO para muchos es la Moto Bala, por sus óptimos niveles de aceleración y manejo, pero nosotros apostamos por la estabilidad de karts como la Autonave o el Floruquaad.

LA DIFERENCIA ENTRE MOTOS Y KARTS depende del circuito. Por tanto, lo ideal es coger karts para circuitos enrevesados sin guardarraíles laterales, al ser más ofensivos a la hora de chocar con un rival.

EL KART DORADO se logra con una estrella en cada copa de todas las cilindradas. Para las ruedas, gana a todos los fantasmas de Nintendo en Contrarreloj. Reúne 10.000 monedas para tener el ala dorada.

¡Compite en el torneo oficial de Hobby Consolas!

¿Preparado para demostrar tu destreza al volante? Pues ya puedes inscribirte en nuestro torneo oficial y empezar a quemar neumático junto a otros lectores de la revista. Sólo tienes que apuntarte utilizando el código que ponemos aquí debajo (puedes leer las bases en la página izquierda). Y date prisa, porque únicamente hay 144 plazas y la inscripción funcionará por riguroso orden de llegada. ¡Os estamos esperando con los brazos abiertos!

CÓDIGO DE TORNEO: **0373-4924-2256**

¡¡PREMIO PARA EL GANADOR!! El campeón de nuestro torneo tendrá gratis el próximo *Zelda* para Wii U cuando salga en 2015.

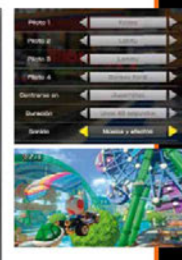
Comparte tu

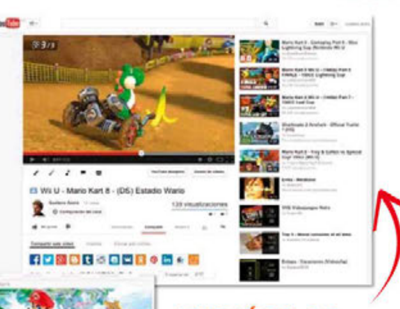
Sube tus mejores momentos

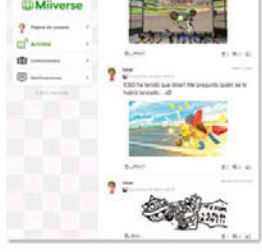
Mario Kart 8 te permite montar y compartir tus mejores 'replays' con tus amigos y todo el mundo. Sigue estos pasos para que vean cómo "pilotas":

CREA Y EDITA TUS VÍDEOS

Después de completar una carrera, pulsa el botón + durante la repetición para marcarla como favorita, y verás aparecer una estrella en la esquina superior izquierda. Tus mejores momentos en carrera podrán ser vistos por todo el mundo y tú podrás ver los de otros jugadores, mientras aceleras o ralentizas el vídeo con los sticks del GamePad. Pero lo más divertido es editar los vídeos, eligiendo cuánto durará el resumen de la carrera, qué pilotos quieres que salgan más o dónde quieres que se centre la acción: derrapes, jugarretas, items... Tú eres el realizador.







PUBLÍCALOS EN YOUTUBE Y MiiVERSE

¿Ya lo tienes montado a t gusto? Pues ahora pincha la opción "Subir a YouTube" desde el GamePad para que todo el mundo pueda disfrutar de él, además de comentarlo y compartirlo con más gente, pero no olvides crearte una cuenta de Google (es gratuita). Si ya la tienes, accederás a tu página de configuración de YouTube, donde podrás editar los datos del vídeo o administrar tu cuenta. ¡Enséñales a conducir!

COMPARTE EN 'FACE' Y TWITTER

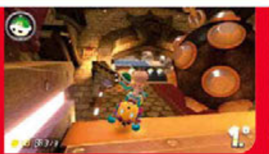
Una vez subido a Youtube, podrás compartir tu vídeo en Miiverse (además de capturas y montajes con los sellos que vas desbloqueando) para que tus amigos y el mundo nintendero en general los pueda disfrutar, comentar y marcar como favoritos. También podrás subirlos a tus cuentas de Facebook o Twitter, para que nadie se pierda tus mejores jugadas... o jugarretas,.

ATAJOS

COPA CENTELLA

RUTA CELESTE. Justo antes de la meta, hay una escalera formada por dos hojas: salta de una a otra con R o ZR (no hace falta turbo) para recortar un buen trecho.

DUNAS HUESITOS. Como en Ruta Celeste, este atajo está antes de la meta, pero aquí sí hace falta turbo: atraviesa la duna más oscura entre esos dos huesos.



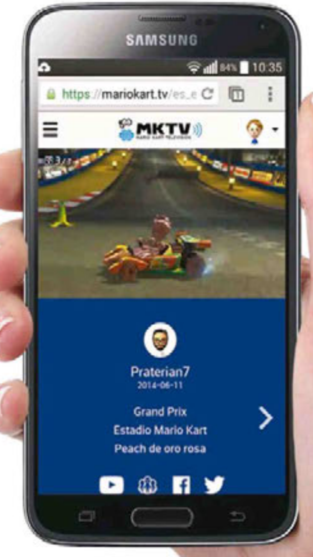
CASTILLO DE BOWSER. Cerca del final, en la zona de las rocas rodantes, te ahorrarás un tramo si sales de la pista por el lado derecho con un champiñón.

SENDA ARCOIRIS. Más que un atajo, lo más recomendable aquí es tomar la rampa de salto opuesta a la que elija la mayoría de rivales. Así evitarás choques.

Mario Kart 8

Bienvenidos a www.mariokart.tv

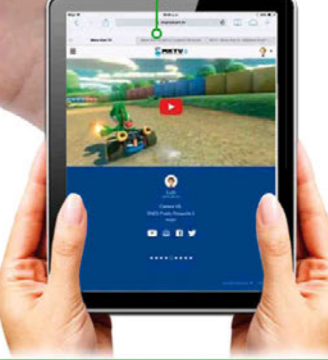
Coge tu móvil, tu GamePad o tu tablet, abre el navegador, introduce esta dirección web... y hala, ya estás dentro del canal que conecta a todos los jugadores de *Mario Kart 8*.



CONÉCTATE A LA RED DE MARIO KART 8 DESDE CUALQUIER LUGAR

En **www.mariokart.tv** te espera una comunidad donde compartir los mejores momentos y récords de tus amigos registrados en Nintendo Network, pero también de jugadores de cualquier país. Para seguirles la pista desde Wii U, 3DS, tu ordenador o cualquier dispositivo móvil o tableta, basta con iniciar sesión en tu cuenta de Nintendo Network para tener acceso a estas dos opciones:

En **VÍDEOS** podrás ver los mejores momentos subidos a YouTube por tus amigos y compartirlos por Miiverse, Facebook o Twitter. La interfaz es tan sencila como deslizar el dedo para pasar de un vídeo a otro.



En **CONTRARRELOJ** encontrarás los iconos de todas las copas con sus respectivos circuitos. Si "pinchas" en cualquiera de ellos, aparecerá una gráfica de estadísticas donde verás a tus amigos con sus Miis, donde no sólo se muestran sus mejores tiempos, sino la posición que ocupa cada uno en las gráficas. El pique está servido...

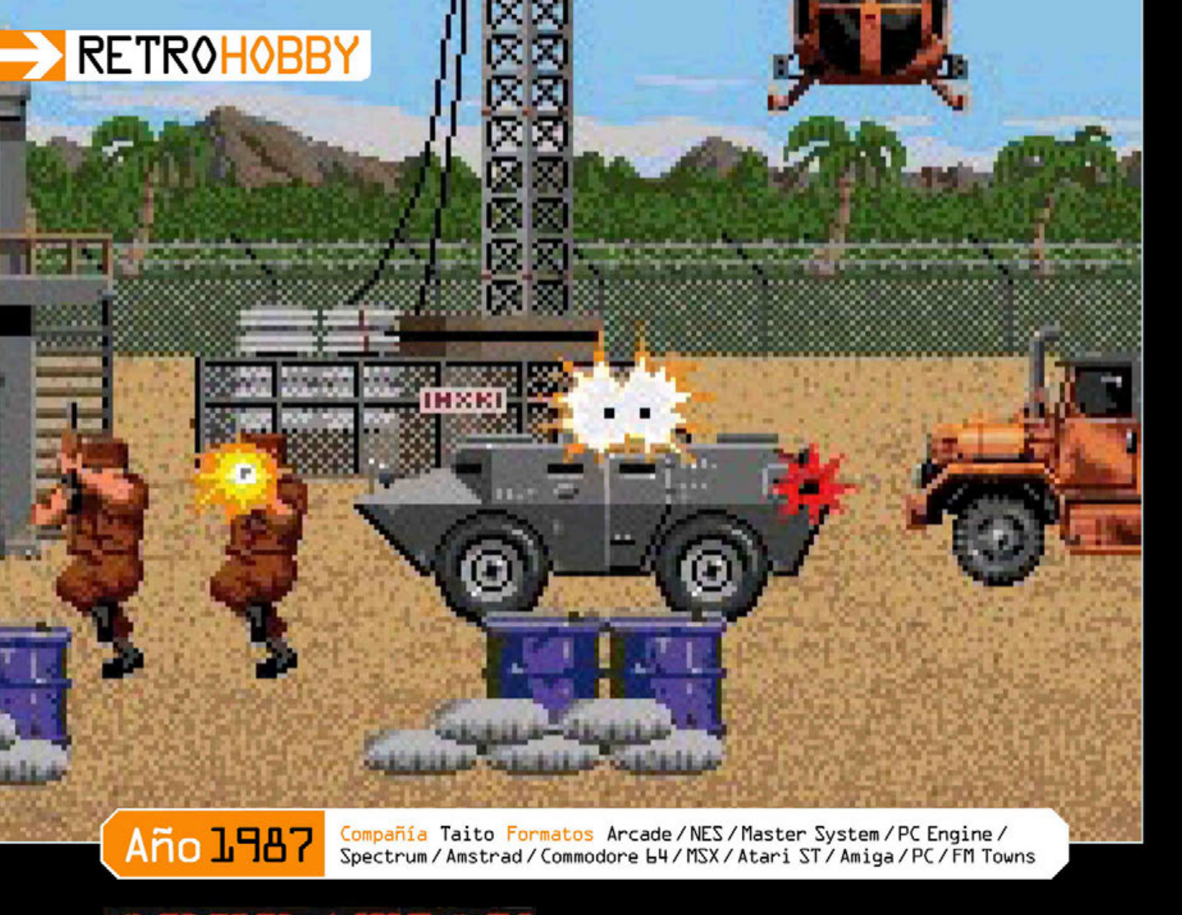
COPA ESPECIAL

RELOJ TIC TAC. Siempre que la manecilla del reloj en la gran sala circular esté mirando hacia ti, atraviésala para ahorrarte toda la curva de alrededor.

TUBERÍAS PLANTA PIRAÑA. Justo antes de la meta, usa un champiñón o un caparazón para romper ese arbusto de madera y derrapa inmediatamente.

VOLCÁN GRUÑÓN. Sólo en la última vuelta, elige el camino de la derecha en la última bifurcación y salta por el saliente que hay a la izquierda de la tubería verde.

SENDA ARCOIRIS. El único "atajo" es lograr coger ese último propulsor decisivo antes de la meta, para lo cual debes preparar el derrape desde aquí.



Año 1987 Compañía Taito Formatos Arcade / NES / Master System / PC Engine / Spectrum / Amstrad / Commodore 64 / MSX / Atari ST / Amiga / PC / FM Towns

OPERATION WOLF METRALLETA EN MANO

Muchos muebles de recreativa iban más allá del diseño tradicional y reflejaban el alma del título que portaban en sus entrañas, aunque algunos no necesitaron de grandes florituras para captar nuestra atención de forma inmediata y definitiva.

■ **MOTOS, COCHES, CABINAS DE AVIÓN...** En los salones recreativos nos encontrábamos con multitud de máquinas que recreaban diferentes conceptos para, además de sacarnos alguna moneda de cinco duros de más del bolsillo, acercar experiencias que se asemejaran lo más posible a la realidad, aunque el objetivo no fuera otro que la diversión pura.

Operation Wolf encaja en esta descripción, no por mostrar un arma simulada como interface (algo que ya había debutado bastantes años atrás), sino por ofrecer un grado de realismo nunca visto hasta entonces. El objetivo de nuestra misión, como comando infiltrado en un país sudamericano, era liberar a prisioneros estadounidenses de las manos de la guerrilla de turno. El desplazamiento automático y lateral del scroll (si exceptuamos el extraño *Gumshoe* de Nintendo, podríamos hablar del juego de Taito como el primer shooter on rails jamás visto) nos hacía recorrer cada uno de los seis niveles que componían el juego, en los que debíamos acabar con infantería, tanquetas y helicópteros con una perspectiva en primera persona y sobrevivir gracias a nuestra pericia y el uso de los items que iban apareciendo, como munición y vida adicional que podíamos encontrar tirados o surgir al disparar a pájaros que tenían la mala suerte de pasar por allí.

➔ **TAMBIÉN ERA FUNDAMENTAL** dosificar balas y cohetes, ser rápido para destruir las granadas y cuchillos que nos lanzaban y no herir a civiles y sanitarios que cruzaban la pantalla, algo que resultaba atípico en la época y que daba una dosis de tensión al desarrollo.

La verdad es que todos estos detalles no construyeron por sí solos la leyenda de este título, sino la enorme guinda que los coronaba: una réplica metálica de una Uzi con retroceso. No sólo era espectacular en sí misma, sino porque en ese 1987 nos encontrábamos en el momento álgido del cine de acción (Schwarzenegger, Stallone y Chuck Norris ya andaban por ahí exterminando ejércitos enteros ellos solitos) y este contexto era el ideal para emprender nuestra propia guerra con un arcade que ponía en nuestras manos acción sin fre-

HIGH SCORE

DEL SALÓN AL SALÓN

Convertir adecuadamente un arcade a los sistemas domésticos era una tarea complicada, más aún cuando el mueble condicionaba el intento. En Master System vimos la mejor de las versiones para 8 bits (entre otras cosas, por la compatibilidad con la Light Phaser) y para Spectrum se hizo un gran trabajo (abajo derecha), algo que también ocurriría en Amstrad. Las decepciones llegarían en MSX y Commodore 64 (por el escaso aprovechamiento de su potencial) y sobre todo en la versión para NES, ya que la utilización de la Zapper no suplía unos escenarios vacíos y sus pequeños sprites. Por otra parte, las máquinas más potentes también recibieron sus conversiones, como la mediocre para Atari ST y las más que correctas para Amiga y PC (salvo por el horrible sonido de esta última). En PC Engine los gráficos alcanzaron un alto nivel, se eliminaron un par de niveles y el sonido quedó muy tocado, siendo esto último solucionado en la versión para FM Towns (arriba derecha), sin duda la mejor de todas para jugar en casa.

no, fidelidad a esas películas que tanto nos gustaban y, para qué negarlo, un montón de violencia de la buena.

Como colofón, el nivel técnico estaba a la altura para no estropear la jugabilidad que ofrecía el conjunto, con unos gráficos grandes y detallados, un scroll suave y la presencia de numerosos enemigos en pantalla. Sonoramente no podía ser menos, por lo que las pocas melodías que nos acompañaban estaban bien elegidas y los efectos de sonido eran muy realistas. Por todo ello, *Operation Wolf* estaba predestinado a ser un éxito y lo fue, ya que caló rápidamente entre los que se daban cita en los salones recreativos (a pesar de ser un juego difícil y las cincuenta pesetas que costaba cada partida), fue versionado para prácticamente todas las máquinas domésticas de la época y sirvió de inspiración natural para clásicos como *Cabal* y las series *Virtua Cop* y *Time Crisis*, aunque ninguno de estos títulos llegó a tener la mitad de carisma que "la máquina de la metralleta".

HISTORY RELOADED

CUANDO VIAJAR ERA UN VERDADERO PLACER

LOS SISTEMAS creados específicamente para hoteles y similares tenían un diseño muy robusto, dado el "maltrato" al que se les sometía. Hoy día, debido a su rareza, una unidad bien conservada es puro objeto de coleccionista.

■ **JUGAR FUERA DE CASA** es algo que la industria del videojuego nos lleva permitiendo desde hace más de treinta años. Las llamadas "maquinitas" a secas, la Microvision (como primera consola portátil de la historia) y las Game & Watch nos mostraron que había otras opciones para disfrutar del entretenimiento electrónico además de estar frente a la pantalla del televisor, aunque el verdadero vendaval del "portable gaming" llegaría con la Game Boy en 1989. De todos modos, este sector no había alcanzado la madurez que hoy día sí tiene (tanto desde el punto de vista del negocio como del público) y el acceso al juego portátil estaba casi limitado a niños y adolescentes y de una manera contenida, dado que tener varias máquinas no era algo muy común.

Así, tanto antes como durante la llegada de este fenómeno surgirían opciones variadas para poder disfrutar plácidamente de unas partidas mientras nos íbamos de vacaciones, ya fuera en hoteles, aviones o barcos, si bien la inmensa mayoría de ellas se quedaría en Japón y alguna llegaría a Norteamérica.

LA NEO GEO RAS (izquierda) tenía una tapa frontal para guardar los mandos y acceder a una puerta con llave para cambiar el juego. De igual manera, la FamicomBox (derecha) permitía sustituir los cartuchos muy fácilmente.

➔ **DEBIDO A LA ENORME POPULARIDAD** que atesoraba la marca en su país natal, Nintendo anunciaba la FamicomBox en 1986. Pensada en principio para mostrar sus juegos en las tiendas (de hecho, se utilizaría como modelo para las display units que veríamos a posteriori en Europa y Estados Unidos), no era más que una caja gris que contenía el hardware de Famicom y quince slots para otros tantos cartuchos, además de dos mandos de NES y una Zapper conectados. Posteriormente se le añadiría un monedero en un lateral, lo que hizo que esta unidad llegara a las habitaciones de muchos hoteles japoneses para que los clientes pudieran, durante diez minutos y a cambio de cien yenes, echar unas partidas a los juegos que eligieran.

Como no podía ser de otra manera, Sega haría lo propio un poco más adelante con la Game Box 9. Se trataba de una Master System (para ser precisos, de una Mark III) con forma de vídeo VHS que tenía dos mandos y hasta nueve cartuchos para elegir, aunque la rival de Nintendo incorporó de serie el monedero. Sin embargo, esta máquina "hotelera" tuvo una aceptación menor que la de su rival, aunque sirvió de inspiración a las unidades de demos-

PARTICULARIDADES

Estos sistemas compartían gran parte del hardware con las consolas de las que provenían, si bien mostraban ciertas peculiaridades. Por ejemplo, los cartuchos para la FamicomBox (izquierda) tenían la forma de los que usaba la NES, pero contenían las versiones japonesas de los juegos. En lo que concernía a la Super Famicom Box, los que utilizaba (derecha) eran específicos, multijuego y enormes, y el aparato aceptaba dos a la vez. Por su parte, el modelo de Neo Geo utilizaba cartuchos para MVS, lo que deja a las claras la intención no doméstica que SNK le dio a este equipo. Y en lo referente a la Sega Game Box 9, los juegos eran los mismos que podían comprarse para Mark III en cualquier tienda nipona, lo que facilitaba enormemente la tarea de cambiar la oferta de títulos a elegir.

UNO DE LOS DOS CARTUCHOS que usaba la Super Famicom Box cargaba la bios del sistema y llevaba *Super Mario All-Stars*, *Star Fox* y *Super Mario Kart*.

tración que saldrían de Japón y que vimos, por ejemplo, en varios centros de El Corte Inglés cuando la Master System llegó a España.

➔EL SALTO DE GENERACIÓN trajo consigo nuevas adaptaciones sobre los modelos domésticos, siendo Nintendo la que actuó en primer lugar. Su Super Famicom Box, con un diseño similar a la unidad que creó Sega, llevaba a las habitaciones de hotel la consola de 16 bits con la que compartía nombre (al "módico" precio de 100 yenes por cinco minutos de juego). El monedero era independiente y se añadía al lateral de la máquina, contaba con dos mandos y el catálogo de juegos era muy limitado, dado que requería de cartuchos no estándar para su funcionamiento.

Por su parte, SNK también se apuntó al carro con una variante de su carísima Neo Geo llamada Room Amusement System. Con un diseño semejante al de un microondas y un tamaño que permitía colocar una TV de 25" encima, aceptaba un único juego y tenía dos mandos conectados, además de un monedero integrado en el cuerpo del aparato. Sobra decir que esta máquina (al igual que los otros tres sistemas que hemos visto hasta ahora) no salió de Japón y allí su distribución fue muy limitada, dado el alto coste de todo lo que rodeaba al ecosistema Neo Geo.

➔EN 1993 NINTENDO DARÍA UN LÓGICO y conveniente paso, dado que la tecnología ya lo permitía y el ahorro en costes era enorme. ¿Para qué tener un sistema en cada ubicación si podía utilizarse un servidor? Así nacería el Nintendo Gateway System, un servicio que se estrenaría en los vuelos comerciales de compañías como Virgin Atlantic o Northwest Airlines y mediante el cual podíamos jugar a una buena selección de títulos de Super NES.

DADO EL ARRAIGO DE SMARTPHONES Y TABLETS, ACTUALMENTE SERVICIOS ASÍ NO TENDRÍAN MUCHO SENTIDO

El servidor de entretenimiento del avión (que también incluía películas) se encargaba de enviar a cada asiento el juego que solicitaba el usuario, por lo que la pantalla situada en el respaldo de aquel y una especie de mando permitían disfrutar del título en cuestión.

A consecuencia de esta experiencia, un año más tarde la empresa japonesa llevaría a habitaciones de hotel de Estados Unidos y Canadá y camarotes de crucero sus títulos para la consola de 16 bits, gracias a un acuerdo con una compañía llamada LodgeNet. Esta se dedicaba a proveer de contenido a aquellas estancias utilizando un servidor central, lo que posibilitó que los huéspedes pudieran jugar a cambio de cinco dólares la hora.

➔EL CAMINO QUE TOMÓ SEGA para amoldar su Mega Drive a estos menesteres fue diferente, pues preparó una máquina específica y se centró únicamente en proveer a Japan Airlines de la misma. El resultado fue la Mega Jet, la cual compartía características técnicas con su hermana mayor pero presentaba, en un cuerpo compacto, la integración de mando y consola en un todo (el cual se conectaba a los monitores situados en los asientos de las clases "altas") y resultaba compatible con los cartuchos comerciales. Este despliegue se produjo en 1993 y al año siguiente se pondría a la venta en Japón, aunque el limitado éxito de Sega en aquel mercado hizo que pasara con más pena que gloria.

Un caso semejante fue el de Panasonic con su ROBO 3DO, un modelo del estándar para habitaciones de hotel que contaba con un cargador de cinco discos y un diseño muy hifi y que sólo apareció en el mercado japonés, lo que deja adivinar su casi nula extensión dentro de este curioso negocio. Una diversificación de la que Nintendo fue la única en sacar provecho, quizá no tanto por la calidad de sus productos sino más bien por haber sabido explotar su buena fama y elegir el momento adecuado para introducirse en esa nueva vía.

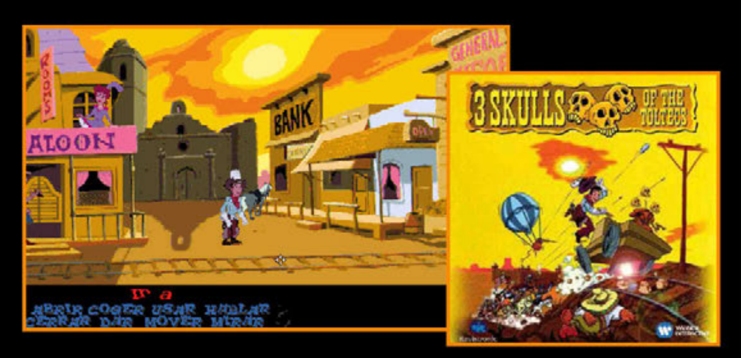
INICIATIVAS DURADERAS

Tanto el Nintendo Gateway System como el acuerdo de la compañía de Kioto con LodgeNet se prolongaron en el tiempo bastante más de lo esperado. Después de llegar inicialmente con juegos de Super NES a ambos servicios, con los años también veríamos títulos de los tres modelos de Game Boy en los aviones, mientras que hoteles, hospitales y demás verían aterrizar en sus habitaciones mandos de Nintendo 64 y GameCube (que estaban "enganchados" al televisor o a un aparato similar a un descodificador) para jugar a esas plataformas (izquierda). Hasta hace poco tiempo se han podido ver estos sistemas instalados en los aviones (derecha), mientras que el contrato entre LodgeNet y Nintendo acabó en 2008 pero a día de hoy todavía pueden disfrutarse sus "efectos" en algunos hoteles.

EL RETROBLOG

Por Hernán Castillo Brian
Diseñador y programador

UNA GRAN AVENTURA



Mis primeros títulos fueron jueguecitos comparados con *3 Skulls of the Toltecs*, una producción al estilo de los grandes estudios internacionales y la primera de este tipo que se hizo aquí. Pero vayamos al principio.

Junto a mi hermano Rodrigo, que escribía un poco de todo, hice el guión de una aventura titulada *Flip* que empezamos a trabajar con los hermanos Ruiz, de Dinamic, y que finalmente no continuó. Aunque la chispa para hacer una aventura gráfica como las de Lucas creció, y rápidamente teníamos otro guión que presentamos junto a una pequeña demo a Erbe. Les pareció interesante y nos dieron algunos consejos para ir perfeccionando una aventura que ya tenía título: *3 Skulls of the Toltecs*. Para el nombre del protagonista nos inspiramos en Fenimore Cooper, autor de El Último Mohicano, y en Millard Fillmore, presidente de los Estados Unidos (1850-1853). De su mezcla sacamos el nombre perfecto: Fenimore Fillmore.

Empezamos a trabajar tal y como se hacía todo en la época de los 8 bits: píxel a píxel, tanto gráficos como animaciones. Enseguida vimos que ese no era el camino y fue entonces cuando decidimos hacer los gráficos como en las pelis, pero necesitábamos dinero para contratar a los cracks de los dibujos animados y hacía falta cambiar todo, desde producción a programación. Fuimos a Barcelona a llorarle a los familiares y amigos más acaudalados para que nos ayudaran con la producción a cambio de parte del pastel (lo que ahora más o menos es el crowdfunding), y allí sacamos los recursos suficientes para empezar.

Primero tendríamos que completar el diseño con las nuevas directivas y tener una demo para la venta. Para el diseño y desarrollo contamos con dibujantes y animadores del cine y la televisión, los cuales hicieron los escenarios y los personajes que, con un por entonces modernísimo y carísimo escáner, pasábamos al PC. Estaba todo el día echando fuego y más de una vez se nos averió.

Cuando la producción estaba desarrollada al 20% fuimos a una feria y hubo interés por parte de varios estudios. Warner Bros. nos impresionó por lo que representaba, y también por lo económico. Tardamos dos meses en recibir el contrato y aquello se nos hizo realmente eterno.

Entonces éramos ocho y nos mudamos con una camioneta a un piso enorme con piscina, que aprovechamos para darnos un chapuzón tras cargar con los trastos. Allí nos instalamos en plan vivienda-oficina y empezamos a contratar a más gente: animadores, dibujantes, programadores, limpieza (por la dimensión del estudio), etc. Fuera de allí, coordinábamos doblaje y música. La presión era enorme: al final de la producción llegaban veinte fax diarios (entonces no se usaba internet en plan generalizado), con listas de bugs y demás, siempre firmados ASAP. Quién será ese cretino, llegó alguien a preguntar…

Se publicó en 1996 y fue presentada en las ferias más importantes (E3 y ECTS), a las que acudimos entusiasmados, con nuestro juego en el stand de la Warner. *3 Skulls of the Toltecs* fue el primer juego español AAA, vendimos muchísimo y creamos dos secuelas, siendo *The Westerner* la mejor en mi opinión. Hoy *3 Skulls* es un juego de culto y se venden originales de la época, en sitios como eBay, por más de 500 dólares.

UNIVERSO VINTAGE

IDOLOS DEL PASADO
Personajes que marcaron época

Naoto Oshima

Nacido en 1964, este japonés estudió en la Universidad de Tokio y comenzó a trabajar en Sega como diseñador en el año 87. Su primer proyecto fue *Phantasy Star*, al que seguirían otros como *Space Harrier 3-D* o *Last Battle*, aunque el título que marcaría su carrera llegaría en 1991. Tuvo la misión de crear un personaje capaz de rivalizar con Mario y el resultado fue *Sonic The Hedgehog*, un éxito total para Sega. Y ya como director de proyectos fue el responsable de, entre otros, *Sonic CD* y *Nights into Dreams*... Oshima abandonaría Sega en 1998 (tras participar en *Sonic Adventure*) y fundaría Artoon, donde desarrollaría títulos como *Blue Dragon*. Cuando la compañía matriz quebró, cofundaría Arzest para crear, por ejemplo, juegos como *Yoshi's New Island*.

AUNQUE SONIC es su gran legado, otras tareas fueron también obra de Naoto Oshima, como elementos gráficos para *Silent Hill* y su tercera parte.

DICCIONARIO CARROZA
Términos pasados de moda

Canales de sonido

loc. nom. m. Vías separadas que contienen información de audio. En la época de los 16 bits se utilizó en la "pelea" para decidir qué consola era mejor, teniendo la Mega Drive diez canales y la Super Nintendo ocho. Estos últimos eran PCM y proporcionaban una mejor calidad, especialmente con sonido orquestal, aunque la primera presentaba grandes resultados con música techno y abundante en graves.

LA LLEGADA DEL CD-ROM como soporte hizo desaparecer el interés popular por este dato técnico, algo que años antes parecía determinar la calidad de sonido de una consola.

TU MEJOR OPCIÓN DE RESERVA
¡NADIE TE DA MÁS!

MUCHAS MÁS OFERTAS EN
WWW.GAME.ES

TELÉFONO ROJO
Yen te responde

Este E3 me lo he pasado probando Oculus Rift. Mola mucho, pero me deja muy desprotegido. Cualquiera puede hacerme una foto para desvelar mi identidad secreta.

Media molécula da para mucho

@ Buenas Yen, tengo 14 años y soy un fiel seguidor de la revista (sé que es lo que dice todo el mundo, pero bueno). Pues sin más rodeos te suelto mi pregunta:

■ ¿Se sabe algo de los chicos de Media Molecule? ¿Algún nuevo *Little Big Planet* u otro juego? Gracias :)

Pues, como habrás visto, durante el E3 Sony y Media Molecule anunciaron *Little Big Planet 3*. Al margen de la desastrosa presentación, el juego tiene muy buena pinta. Se han añadido 3 personajes nuevos: Oddsock, Toggle y Swoop, cada uno con su propia habilidad (salto sobre muro, cambiar su tamaño y volar respectivamente). Además, los niveles creados en PS3 valdrán en PS4, y viceversa. Incluso estarán disponibles los niveles de *Little Big Planet* 1 y 2. Personalmente, me parece un anuncio interesante, aunque hubiera preferido ver un título totalmente nuevo al estilo del excelente *Tearaway*. Sinceramente, creo que Media Molecule debe crear nuevos juegos que agranden su buen nombre en la industria, en lugar de sacar solo *Little Big Planet*.

Sergi Bonell

LITTLE BIG PLANET 3 fue una de las grandes "sorpresas" de la presentación de Sony en el pasado E3. Durante la demo en el escenario, el control no respondía bien, con las consecuentes risas.

LA PREGUNTA DEL MES

¿Quién crees que ha sido el vencedor del E3 2014?

■ Con i chi ba (o como se escriba) Yen. Una vez que ha terminado el E3 y lo hemos visto todo de todo: ¿quién ha ganado la feria?

No ha habido un claro ganador en cuanto a compañías (quizás Ubi) y en juegos, aunque esperaba ver mucho más de él, me quedo con las aventuras de Geralt de Rivia en *The Witcher III: Wild Hunt*. ¡Juegazo de nueva generación!

Joan Fargas

¿Un nuevo episodio de FF X?

@ Muy buenas al genio Yen y a todos en general. Soy fan de *FF VII* y *FF X*. Vi en los créditos de *FFX HD Remaster* lo que podría ser la historia de la tercera parte del juego:

■ ¿Qué sabes sobre esto? ¿ves posibilidades de que llegue? Muchas gracias.

Los rumores llevan mucho tiempo circulando por internet: que si un diseñador de escenarios dice que le gustaría ver esa entrega algún día, que si la escena de audio da pie a que salga... Pero Square Enix ya ha dicho por activa y por pasiva que *FF X-3* no entra en los planes de la compañía. Yo, personalmente, creo que no habrá una tercera entrega de la historia de Tidus, Rikku, Yuna, etc. Ahora mismo están inmersos en el desarrollo de *FF XV* y ponerse a hacer *FF X-3* con la tecnología actual no sería rentable. Square puede sacar mucho más de *FF XV* y sus posibles continuaciones (como ha pasado con *FF XIII*) que rescatando una entrega que ya no puede dar mucho más de sí. Otra cosa es que fuese un juego "chorra" de móviles o algo parecido. Entonces, sí que sería más factible.

Carlos Granja Rico

FINAL FANTASY X/X-2 HD REMASTERED es uno de los grandes remakes HD de la pasada generación. Incluye *FF X*, *X-2*, la rareza *The Last Mission* y hasta una escena de audio que alarga la historia. Pero de ahí a pensar en un *FF X-3*...

¡HABLA CON YEN!

Escribe a:
- telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es
- opinion.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

¡Juegos decentes de Marvel ya!

@Hola Yen. Te mando un saludo y una enhorabuena por la sección, todo aderezado con dudas videojueguiles:

■ Por un lado me gustaría saber qué proyectos existen respecto a sagas de Marvel que demostraron su calidad, como *X-Men: Legends* o *Marvel Ultimate Alliance*. En concreto, el segundo *MUA* me pareció muy flojo, teniendo en cuenta la impresionante Civil War de los cómics.

La verdad es que la segunda parte de *Marvel Ultimate Alliance* fue un poco floja. Yo, personalmente prefiero los *X-men Legends* pero por desgracia no hay planes de futuro con ninguna de las dos series. Activision sigue realizando juegos de Marvel, como el reciente y mediocre *The Amazing Spider-Man 2* (basado en la película) así que no pierdas las esperanzas de ver una nueva entrega de las dos series que comentas.

■ Por otro lado, me gustaría saber qué proyectos de juegos "decentes" basados en el universo Marvel hay para un futuro lejano. Sigo pensando que tienen una cantidad increíble de material que podrían plasmar en juegos de gran calidad. ¿Algún sandbox a la vista?

Desgraciadamente no. Imagino que en el grupo de los "no decentes" incluyes *Disney Infinity 2.0: Marvel Super Heroes*, pese a que no vas a encontrar un juego basado en Marvel más "sandbox" que ése.

Borja Lafuente

> « RESIDENT EVIL 7 FUE UNO DE LOS AUSENTES DEL E3 TRAS LOS RUMORES QUE LO COLOCABAN EN LA FERIA »

El demonio está dentro de ti, 7

@¡Hola Yen!, ¿cómo lo llevas? Primero, he de agradecerte que hayas aclarado mi duda acerca de las diferencias de hardware entre Xbox One y PS4, pero tengo algunas dudas nuevas y espero con ansias que puedas contestarme.

■ Primero, he escuchado que *Resident Evil 7* podría ser exclusivo de Xbox One. ¿Esto ya está confirmado por Capcom o es sólo un rumor para darle un empujón a las ventas de Xbox One?

Ha sido uno de los grandes ausentes del pasado E3. Todo el mundo esperaba un anuncio por todo lo alto y los rumores apuntaban a que sería exclusivo de Xbox One. Lo más probable es que se anuncie en algún momento de este mismo año, aunque no creo que vaya a ser exclusivo de One (al menos no de un modo definitivo). Se me hace muy difícil creer que Microsoft contase con semejante exclusividad y que no lo haya siquiera mencionado durante su conferencia.

■ ¿Se sabe algo nuevo acerca de las próximas entregas de *Assasin's Creed*? Gracias.

Hombre, de las próximas no se sabe nada. Bastante es que sabemos cómo será la nueva entrega, *Unity*. Lo puedes ver en nuestro reportaje del E3.

Alejandro Puig

ASSASSIN'S CREED UNITY fue uno de los más aclamados durante la conferencia de Ubisoft. Su nuevo motor gráfico, con cientos de personajes en pantalla y su modo cooperativo nos encandilaron.

Uno que quiere saberlo todo

@Hola Yen, tengo 35 años y llevo siguiéndote más de 40, :) El caso es que pensaba que lo sabía todo sobre los videojuegos, pero he descubierto que aún tengo un par de dudas y que hay un par de temas sobre los que quiero saber tu experta opinión. Allá van:

■ Dada mi avanzada edad recuerdo con mucho cariño el mítico *Gaunlet*. He visto el tráiler y se me ha puesto el hype retro por las nubes. ¿Qué sabes de él?

Como yo también soy un

vuestra OPINIÓN

Hobby Consolas: pero... ¿cómo será el juego?

Mi juego va a ser la leche bendita. Va a tener de todo...

Hypeador: Bueno, vamos por partes. Por ahora solo hemos decidido que sea bueno.

La culpa fue del cha cha hype

Daniel Martín Gómez

Watch Dogs. Cierto es que gráficamente es inferior a lo que nos enseñaron en la presentación del E3 2012. La iluminación es mejorable y algunos detalles se podrían pulir más en comparación a otros títulos del género (y más siendo también un juego next-gen). Pero es injusto que ataquen al juego, en muchas ocasiones sin haberlo probado. Debemos tener en cuenta que es el primer título de este estilo y calibre para Ubisoft, con una magnífica idea muy explotable en el futuro y una experiencia hasta ahora no vista en el sector (con el tema del hackeo). El problema es que el hype lo había puesto por las nubes, las expectativas eran brutales, y cuando de golpe te encuentras que no es exactamente lo que te habían prometido, sobre todo gráficamente, llega la decepción. La conducción también se podría perfeccionar más, o los daños en los vehículos en las colisiones, pero si no hubiera habido tanto hype, todo el mundo hablaría de un buen juego con una gran jugabilidad y que puede mejorar gráficamente.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: Cierto es que el hype ha sido muy culpable de que se vea *Watch Dogs* con otros ojos, pero a cada uno lo suyo. Ubisoft tiene, o debería tener, recursos para ofrecer otro nivel gráfico. Además, el hype lo han provocado ellos mismos enseñando algo que luego no han sido capaces de plasmar en el juego.

vuestra OPINIÓN

Usando la imaginación

Tomás Vega Moralejo

Algún ardid de la memoria me trajo al presente un juego de estrategia que me encantaba de chaval, hace más de veinte años, *The Ancient Art Of War*. Es una curiosa sensación encontrarse con ese pasado entrañable. No he vuelto a dar con un juego de estrategia de guerra que me enganche como aquél. Dice un amigo que, a falta de gráficos, nosotros poníamos con la imaginación el resto y que ahora "lo que ves es lo que hay". Debe de ser como cuando leemos un libro y construimos los escenarios y demás mentalmente. Cuando vemos la película del libro "lo que vemos es lo que hay"... y quizás no está hecho a nuestra medida. La cosa es que esa búsqueda retro me llevó, cómo no, a revisitar *La Abadía del Crimen*... y me encontré con "Obsequium", un libro sobre el gran videojuego español. ¿Qué tal si promovéis una adaptación de ese juegazo para videoconsolas actuales? Tendría ventas garantizadas (incluso de consolas) entre los muchos nostálgicos que somos...

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: Ese realismo actual también es culpable, en parte, de la baja dificultad de muchos juegos. La verdad es que los avances tecnológicos han hecho que se pierda parte de la magia. En cuanto a *La Abadía del Crimen*, qué puedo decir: juegazo total. Nosotros siempre tenemos a mano al "Abadie" del Crimen.

anciano en la flor de la vida, recuerdo con nostalgia *Gaunlet*. La mejor noticia es que, como no podía ser de otra manera, contará con multijugador cooperativo local (además del online), por lo que las tardes tiradas por el retrete de una mazmorra serán muy numerosas a partir del próximo 3 de septiembre, en exclusiva en PC. Además, esta revisión es parte de un grupo de lanzamientos que prepara Warner Bros. tras la compra de Midway. Ya sabemos que son los nuevos dueños de *Mortal Kombat* o *Wheelman*, pero la lista de clásicos de la compañía que me gustaría ver rediseñados es casi infinita: *Spy Hunter, Arch Rivals, Defender, Joust, Rampage, Smash TV, Robotron, Tapper*,...

Me he comprado el *Watch Dogs* en PS4 y la verdad es que me está gustando más de lo que los gurús del sector dicen de él y entiendo que haya vendido tanto. ¿A ti te está gustando?

Tengo sentimientos encontrados con el último lanzamiento de Ubisoft. Por un lado me parece que es un título que pasará desapercibido en los libros de historia del videojuego. Por otro, entiendo que no hay mucho más que echarse a la boca para jugar en consolas de nueva generación, así que es lógico que esté vendiendo tanto (al margen de las expectaciones que había creado después de su recordada presentación del E3 2012). Aún no me lo he terminado, pero me está pareciendo una aventura entretenida sin más.

GAUNLET será el primero de los remakes que prepara Warner Bros. con viejas joyas del catálogo de Midway. Tendrá multijugador cooperativo local, para pasar las tardes con los amigos en el sofá.

¿Qué opinas de propuestas Android como Ouya o Nvdia Shield? ¿podrán ganarle terreno a Nintendo y Sony?

Hombre, ganarle terreno seguro que le pueden ganar, pero no disponen de un catálogo exclusivo muy brillante y numeroso. Me parecen dos máquinas perfectas para crear una jugoteca retro (en especial Shield) pero no creo que puedan compararse con Vita y su potencia gráfica ni con 3DS y su espectacular catálogo. Eso sí, el concepto de máquina basada en Android, barata y con múltiples opciones sí que tiene futuro y podría arrebatar el trono a los pesos pesados del sector, pero ninguno de los proyectos que mencionas ha tenido detrás una inversión como la que hacen las tres grandes del sector (Sony, Microsoft y Nintendo) cada vez que lanzan una nueva máquina.

> « OUYA Y NVDIA SHIELD ESTÁN MUY BIEN, PERO TODAVÍA NO PUEDEN COMPETIR CON 3DS Y VITA »

¿Crees que una plataforma única online (a lo OnLive) es el futuro del videojuego?

Esa es una pregunta muy difícil de responder. Por un lado, se me hace extraño pensar en que un mundo tan tecnológico como el del videojuego no sea innovador en el hardware. Podría haber distintas opciones de hardware dentro de una plataforma como OnLive, pero me parece poco probable que esas opciones de Sony, Microsoft, Nintendo, Valve... quedasen bajo un mismo paraguas. Por otro lado, sería un gran avance para el usuario, que no tendría que renovar su equipo cada poco tiempo para disfrutar de los títulos más punteros. No sé, como ahora soy de los que se mojan, te digo que no creo que desaparezcan las consolas físicas en los próximos años o, al menos, no creo que todas se aúnen bajo una misma plataforma de distribución, aunque viendo lo que ha pasado en PC...

Juanchini García

Cambio PS4-One por consola retro

@ ¿Qué tal Yen? Soy un amante de los videojuegos. Lo mismo me vuelvo loco por lo último de lo último que me vicio con juegos viejunos. Bueno, voy al lío, que se me hace tarde:

Tengo una Xbox One y una PS4, además de una buena colección de consolas viejas. El caso es que me da la sensación de que la mayoría de los juegos de las nuevas consolas son títulos indie de estilo retro. ¿No te parece demasiado? A mí es que

dan ganas de venderlas y comprarme directamente la Master System y la NES.
Yo soy el primero que se vuelve loco con juegos retro pero, como dices, me parece que se les está yendo de las manos. Una cosa es apoyar a la escena indie del videojuego y otra es no ofrecer gran cosa salvo juegos "pequeños". Y es que la inmensa mayoría son juegos que podríamos disfrutar en consolas anteriores. Los juegos indie están muy bien, pero si me gasto 400 euros en una nueva consola quiero ver juegos imposibles de mover en la anterior generación. Si no, a por la NES.

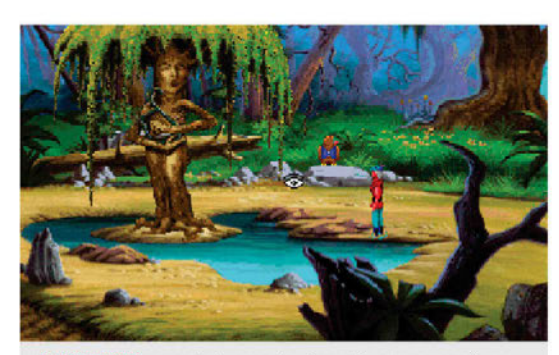
■ **Me chiflan los juegos indie y creo que las mejores ideas, hoy en día, se muestran en este tipo de juegos. ¿Cuánto crees que durará la fiebre por lo indie?**
A mí también me encantan los juegos indie, pero todo depende. No es lo mismo *Braid*, *Limbo* o *Journey* que las decenas de juegos reguleros que también aparecen al amparo de la escena indie. La fiebre no creo que se disuelva rápidamente, pero si quiere sobrevivir tiene que mantener la calidad y la originalidad, cosa que no siempre se cumple.

■ **Me gustan mucho los juegos de minijuegos (si existe la palabra). ¿Tú eres más de *WarioWare* o de *Mario Party*?**
De los dos que me propones soy más de *WarioWare*. Nunca me han gustado los larguísimos tableros de *Mario Party*. Yo soy más de *Rhythm Paradise*, esa joyita de DS y, sobre todos ellos, soy de *Bishi Bashi Special*, uno de los mejores juegos multijugador a los que he tenido el gusto de jugar.

■ **También le doy mucho a los juegos de deportes extremos, como *Skate*, *Tony Hawk* o *SSX*. ¿Cuál es tu favorito?**
Es uno de mis géneros favoritos. Elegir uno es muy difícil, las tres series que mencionas me encantan. Aunque *Skate* me gusta más, *Tony Hawk* fue el que más me sorprendió en su día. Pero, por decir uno distinto a los que mencionas, uno de los que más me ha marcado ha sido *Sega Extreme Sports*, un gran juego que fue injustamente infravalorado. Tampoco puedo olvidarme del verdadero padre del género, *California Games*, otro título que recuerdo con muchísimo cariño.

■ **¿Cuál ha sido el juego que más te ha impactado gráficamente en el último E3? ¿Y en toda la historia (teniendo en cuenta el momento de cada uno)?**
Del reciente E3 me quedo con *The Witcher 3*. Es que la mayoría restante se mostró ▸▸

CALIFORNIA GAMES es uno de los juegos más geniales que he jugado. Muy adelantado a su tiempo, con marcas reales de ropa y accesorios y con 6 disciplinas: BMX, monopatín, patines, frisbee, surf y haki.



KING QUEST V es uno de los grandes. En su día, como me pasó con otros muchos juegos, pensé: bueno señores, a partir de aquí ya no se puede hacer nada mejor gráficamente. Y claro, luego vino el VI, el VII...

solo en vídeos. De los de toda la historia no sabría qué decir. Probablemente *Shenmue* sea lo más ambicioso y bestial que he visto en toda mi vida, pero cada época ha tenido sus grandes hitos. Yo el primer día que vi *Pong* pensé que nunca se haría algo más realista que eso. Luego me pasó lo mismo con el Spectrum, con *Double Dragon, Monkey Island* de PC, con *King Quest V, Street Fighter II*, con *Mario 64, Tomb Raider, Final Fantasy VIII*,... No sé, han sido muchos, pero me quedo con *Shenmue*.

Benituá

Desmenuzando el E3 2014

@¿Qué pasa Yen? Soy lector tuyo desde tiempos remotos. He estado muy pendiente del reciente E3 y me he formado una opinión de todo lo que he visto. Ahora quiero saber la tuya, tú que eres un sabio.

¿Qué opinas de la ausencia de *The Last Guardian*? ¿Crees que lo han cancelado como dicen algunos o lo veremos en PS4?

Otra pregunta fácil, qué suerte. No creo que vayan a cancelar el juego. Sony no puede ser tan tonta ni tan miedosa como para no haberlo dicho antes o como para alargar tantos años el desarrollo de un juego para luego cancelarlo. El porqué no se ha mostrado en el E3 sí que me parece algo raro y es normal que levante las sospechas del respetable. Si finalmente acaba saliendo, yo creo que saldrá en ambas generaciones Sony (PS3 y PS4). Mucha gete cree que sería un "vendeconsolas" porque *ICO* y *Shadow of the Colossuss* fueron dos juegazos, pero viendo las ventas que tuvieron en su día, yo no lo haría exclusivo de PS4.

¿Qué juegos indie te han parecido los mejores?

Mi favorito es *No Man's Sky*. Cual quinceañera enamorada, me gusta todo en él, su estilo gráfico, su propuesta de exploración y la libertad de juego. También me han llamado la atención otros títulos, como *Inside, Entwined, Abzû, Below* e *Hyper Light Drifter*.

Mejor juego exclusivo de PS4, Xbox One y Wii U.

En PS4 *The Order 1886* y *Bloodborne* son mis elegidos. En Xbox One me quedo con *Forza Horizon 2* y *Halo 5* (aunque sea un mísero vídeo). De Wii U me quedo con *The Legend of Zelda Wii U*, lo más bonito que se pudo ver en la feria. Y con ¡*Mario Maker*!

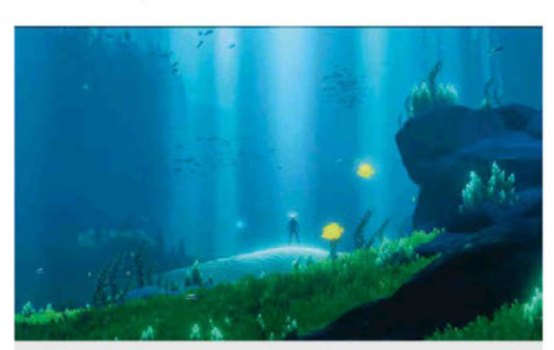
¿Y de juegos multiplataforma?

En la cabeza, como sabéis, está *The Witcher 3*, pero hubo mucho más. *Destiny* sigue en mis deseos más ansiosos (y más ahora que he probado la demo alpha). *The Evil Within* me hace mantener la fe en los survival horror, aunque tratándose de un género tan denostado habrá que andarse con ojo. *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* tiene muy buena pinta, aunque me hubiera gustado que Kojima se estirase un poco más enseñando el juego. *The Division* cada vez que lo veo me tiene mejor aspecto. También hay cosas más lejanas de las que apenas se ha enseñado nada, pero a las que les tengo fe, como *Battlefront, Rise of the Tomb Raider* o *Mirror's Edge 2*, por ejemplo.

Me ha gustado mucho *Assassin's Creed Unity*. ¿Tú que opinas?

La verdad es que al oír que Ubisoft anunciaría una nueva entrega de la serie no pude sentir más indiferencia. Cuando vi el primer vídeo en la conferencia de Microsoft pensé: no me interesa. Pero el caso es que, según han ido pasando los días, cada vez me gusta más. Pensaba que nos dejarían jugar todo en modo cooperativo para 4 jugadores, pero resulta que solo será posible en algunas misiones, lo que me ha decepcionado.

El bollo suizo



ABZÛ no solo tiene uno de los nombres más raros que hemos visto en los últimos años, también tiene una de las ambientaciones y estilo artístico más chulo que vimos en la feria. Uno de los grandes indie.

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@Yen, ya sé quién eres. Eres uno de los cuatro personajes nuevos de *Assassin's Creed Unity*.

Yen: Vaya, no sé cómo lo hacéis, pero todos los meses descubrís mi identidad. Hay dos cosas en las que deberías pensar al hacer una acusación tan grave: Si eso fuese cierto, y teniendo yo tu dirección de mail, tendría que matarte (con la hoja oculta o a lo bestia, daría igual). Y los cuatro personajes son el mismo, Arno Dorian, por lo que entonces habría cuatro "Yenes". La realidad es que no soy Arno, soy "Arno Yenzenegger", a su servicio.

@Yen, ¿es verdad que Sony tiene preparada una consola roja para el nuevo *God of War*?

Yen: Me la juego bastante poniendo esto en el ¡Qué me dices! porque uno nunca sabe si algo así pasará. Mis fuentes me aseguran que veremos una PS4 multicolor, que cambiará según nuestro estado de ánimo, como la barra LED del Dualshock 4.

@Yen, no he visto nada en el pasado E3 sobre Halo 4. ¿Cómo es posible?

Yen: Yo estoy igual de indignado. Lo peor de todo es que además de no contar nada nuevo sobre *Halo 4*, van los tíos y nos ponen un vídeo del *Halo 5*, en plan de recochineo. Un poco de orden, por favor.

ESCAPARATE

LAS MEJORES PROPUESTAS PARA EL ESTILO DE VIDA DEL JUGÓN

PÁGINA 108

LANZAMIENTOS EN BLU-RAY Y DVD. Oblivion, 300 El Origen, El Único Superviente, Oldboy y The Grandmaster son los platos fuertes del mes.

PÁGINA 106

TECNOLOGÍA

El último grito en smartphones, tablets, capturadoras de vídeo, fundas para tus consolas, mandos, cámaras de vídeo y otros gadgets para que des rienda suelta a tu vena "geek".

PÁGINA 112

LIBROS, CÓMIC, MÚSICA Y BAZAR

Desde tochos de 500 páginas para conmemorar el 25º aniversario de *Street Fighter* a muñecos como este, del protagonista de El Resplandor.

EN ESTE NÚMERO...

Se acerca el verano y, con él, la sequía de lanzamientos. Pero eso no significa que no haya donde "invertir": películas, muñecos, cómics... de todo y para todos los bolsillos.

TECNOLOGÍA

Periféricos, gadgets y accesorios que te hacen la vida más divertida.

Una "pequeña" campeona de 8"

■ **Nombre:** I8 Quad 3G ■ **Compañía:** Energy Sistem
■ **Plataforma:** Android 4.2 ■ **Precio:** 189€

Pocas tablets integran tantas opciones, en 7,8" y con un precio tan ajustado. Y es que esta I8, gracias a su ranura para microsim, permite realizar llamadas y recibirlas, así como navegar por Internet vía 3G y Wi-Fi. Su panel IPS destaca por su gran calidad de imagen y color, además de contar con un procesador de cuatro núcleos ARM Cortex a 1,7 capaz de mover apps "exigentes" y contenido HD sin problemas. Cuenta con 1 GB de RAM y 8 GB de almacenamiento interno, ampliable a 64 GB más vía microSD. Su batería deja una duración de 6 horas de intensa navegación Wi-Fi.
www.energysistem.com/es/

VALORACIÓN: ★ ★ ★ ★

Más sonido -y de calidad- en Xbox One

■ **Nombre:** Ear Force XO Four ■ **Compañía:** Turtle Beach
■ **Plataforma:** Xbox One ■ **Precio:** 99€

Al headset oficial de Microsoft y el de *Titanfall*, que hemos recomendado en anteriores meses, se une ahora una nueva propuesta de Turtle Beach, que incluye de serie el nuevo adaptador de audio de Xbox One (para controlar de forma independiente el volumen del chat y juego) junto con un auricular de calidad, como es habitual en la marca, de tipo cerrado que destaca por la nitidez de su sonido y, en especial, de su micrófono (que se puede separar del conjunto).
www.turtlebeach.com

VALORACIÓN: ★ ★ ★ ☆

Rebajas hasta en las capturadoras

■ **Nombre:** Live Gamer Portable Lite ■ **Compañía:** Avermedia
■ **Plataforma:** Todas ■ **Precio:** 99€

Hace un año os hablamos de Live Gamer Portable, un dispositivo USB capaz de capturar vídeo con y sin PC, con el que podíamos realizar nuestros propios vídeos comentados y subirlos a Youtube, hacer streaming, etc. La versión Lite conserva todas las funciones, salvo el modo sin PC, con una rebaja de casi 50 €.
http://gamerzone.avermedia.com/sp/game_capture/lgp_lite

VALORACIÓN: ★ ★ ★ ☆

Protección total para tus consolas

■ **Nombre:** Fundas ■ **Compañía:** Varias ■ **Plataforma:** Varias ■ **Precio:** desde 9 €

Las vacaciones están cada vez más cerca, y llevarse las consolas de viaje es cada vez más cómodo con las fundas oficiales. Para las máquinas de Nintendo, destaca la de Hori para 3DS con motivos de Mario "retro" (por 17 €) y para 2DS las Game Traveler de Ardistel (9 €), que tienen motivos de Donkey, Mario y otros astros de la gran N. Y si te vas de viaje con tu PS4, la Carry Case de Ardistel (45 €), es super compacta, y con espacio para mandos, cables...
www.amazon.es

VALORACIÓN: ★★★★

Reloj inteligente... ¡¡¡y con clase!!!

■ **Nombre:** Kairos Watch ■ **Compañía:** Kairos ■ **Plataforma:** Android e IOS ■ **Precio:** desde 500 $

Con una competencia cada vez mayor en los relojes inteligentes, destacar pasa por innovar como este: un híbrido que combina un reloj con maquinaria clásica, al que se le ha añadido una pantalla táctil OLED transparente. Mientras no la tocamos ni recibimos alertas, solo muestra el reloj "convencional". Se puede reservar ya, aunque saldrá en diciembre y habrá edición limitada (con tecnología suiza acabado en oro), por 1200$.
https://kairoswatches.com

VALORACIÓN: ★★★★

Grabando todo lo que te rodea

■ **Nombre:** CENTR Camera y 360Cam ■ **Compañía:** Centr Cam - Giroptic ■ **Plataforma:** -- ■ **Precio:** desde 299 $

Si eres de los que disfruta grabando tus viajes, te alegrará saber que las cámaras capaces de grabar/tomar fotos en panorámico de 360º llegan en breve vía crowfunding. El primero de estos modelos, CENTR es un pequeño disco con soporte que graba 360º en plano horizontal, con resoluciones de hasta 4K y 60 fps, mientras que 360Cam va un poco más allá, grabando en las 3D y en 360º, pudiendo luego "movernos" por el vídeo o instantánea con libertad (y almacenarlos en la SD, vía Wi-Fi...) . Podéis saber más de ellas en:
www.kickstarter.com

VALORACIÓN: ★★★★

NO LO PIERDAS DE VISTA

SMARTPHONE DE GAMA ALTA ¿A PRECIO DE BAJA?

Nace una nueva revolución móvil

■ **Nombre:** OnePlus One ■ **Compañía:** OnePlus ■ **Plataforma:** Android (Cyanogen Mod) ■ **Precio:** desde 269 €

¿Imaginas un móvil de gama alta a precio de gama baja? Pues existe, y se llama OnePlus One. Se trata de un terminal de origen chino, que cuenta en sus tripas con el potente procesador Qualcomm Snapdragon 801, 3 GB de RAM, cámara de 13 Mpx de Sony (frontal de 5 Mpx), pantalla IPS de 5,5" fullHD y con tecnología LTPS, además de contar con Cyanogen mod (una versión modificada de Android) como sistema operativo. Un móvil capaz de competir con los tops del momento (Samsung Galaxy 5), por un tercio del precio. ¿Lo malo? De primeras solo se puede comprar via invitación...
http://oneplus.net/one

VALORACIÓN: ★★★★

ESTRENOS BLU-RAY / DVD

El mejor cine para disfrutar sin moverte de

Oblivion

- Género Ciencia-ficción
- Protagonistas Tom Cruise, Olga Kurylenko, Morgan Freeman
- Director Joseph Kosinski
- Precio Blu-Ray 25,99 €
- Edición metálica 25,99 €

ARGUMENTO: La película está basada en la novela gráfica de Joseph Kosinski (el artífice de Tron: Legacy), que también se encarga de la dirección, y Arvid Nelson. El planeta Tierra ha sido arrasado por una guerra nuclear y esto ha obligado a los humanos a desplazarse a Titán, uno de los satélites de Saturno y el único con una atmósfera densa del Sistema Solar. Han ganado la guerra, pero perdido el planeta a causa de la radiación. El protagonista, Jack Harper, es uno de los últimos hombres que habitan el planeta: es un ingeniero de drones que forman parte de una operación masiva para extraer los recursos vitales del planeta. Patrulla diariamente los cielos como parte de su misión, y nada inusual sucede hasta que su vida da un cambio cuando rescata a una desconocida mujer de una nave espacial.

EXTRAS: Escenas inéditas, así se hizo, banda sonora de M83, audiocomentario de Tom Cruise y Joseph Kosinski.

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★

The Grandmaster

- Género Artes marciales,
- Protagonistas Ziyi Zhang, Tony Leung Chiu Wai, Hye-kyo Song
- Director Wong Kar Wai
- Precio Blu-Ray 20,95 €
- También en DVD 17,95 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★

ARGUMENTO: Dos maestros de kung-fu, Ip Man, el hombre que entrenó al mítico Bruce Lee, y la bella Gong Er, se reúnen en la ciudad de Foshan, en vísperas de la invasión japonesa en 1936. Se trenzan las artes marciales, el amor, la distancia, la traición y la lucha.

EXTRAS: Cómo se hizo, entrevistas, tráiler y clip "El camino hacia The Grandmaster".

300: el origen de un imperio

- Género **Acción, bélico**
- Protagonistas **Sullivan Stapleton, Eva Green, Rodrigo Santoro**
- Director **Noam Murro**
- Precio Blu-Ray **20,95 €**
- También en Blu-Ray 3D **29,95 €**

ARGUMENTO: En 300: el origen de un imperio conocemos las consecuencias de la batalla de las Termópilas. El general griego Temístocles lucha por conseguir la unidad de las polis griegas. Él dirige las tropas que se enfrentan con el ejército persa liderado por Xerxes y Artemisa para impedir la invasión del país. Accedemos, por una parte, al nacimiento del Xerxes que conocimos en 300, por otro al pasado de Artemisa y además a la semilla que siembra Temístocles con una simple flecha sentenciando la ira de los persas. La película funciona como precuela, pero además pasa por encima de los hechos ya conocidos mostrándonos otro frente de batalla, naval, en este caso, que dirimía el poder entre Temístocles y Artemisa a la vez que Leónidas y Xerxes se medían en el paso de las Termópilas.

EDICIONES A LA VENTA: Además de la edición en BR 3D y la edición en caja metálica, a la venta el pack 300 + 300 el origen de un imperio.

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS —

El único superviviente

- Género **Bélico**
- Protagonistas **Mark Wahlberg, Taylor Kitsch, Ben Foster, Eric Bana**
- Director **Peter Berg**
- Precio Blu-Ray **18,50 €**
- También en DVD **16,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★★★

ARGUMENTO: Recrea un doloroso hecho real vivido por un grupo de marines en Afganistán en 2005. Se trata de la adaptación a la gran pantalla de las memorias de Marcus Lutrell, uno de los encargados de una importante misión que se complicó debido a la emboscada tendida por un grupo de talibanes.

EXTRAS: Abundantes clips que incluyen la recreación del tiroteo y el código pastún.

Oldboy

- Género **Drama**
- Protagonistas **Josh Brolin, Elisabeth Olsen, Samuel L. Jackson**
- Director **Spike Lee**
- Precio Blu-Ray **24,95 €**
- También DVD 3D **19,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★☆☆

ARGUMENTO: Un ejecutivo publicitario es secuestrado y aislado durante veinte años. Cuando por fin lo liberan, sin darle ninguna explicación, se lanza a una búsqueda obsesiva para descubrir quién orquestó un castigo tan cruel y extraño, pero lo que acaba descubriendo le llevará al límite de la locura.

¡EXTRAS: Dos cortos clips de vídeo con el making-of y la transformación de Brolin.

CINE

Los mejores estrenos en pantalla grande

El amanecer del planeta de los simios

■ Estreno **18 de julio** ■ Director **Matt Reeves** ■ Productora **Chernin Ent.** ■ Protagonistas **Gary Oldman, Andy Serkis, Jason Clarke, Judy Greer, etc.**

La Humanidad y los simios viven una tregua formal cuya estabilidad pende de un hilo, y es que César y el resto de los simios han ido avanzando en su utilización del lenguaje a pasos agigantados. Establecidos en grandes colonias, han construido sus hogares y han creado clanes familiares estables que no están dispuestos a arriesgar en una guerra sin sentido. No solo eso: utilizan animales de tiro, herramientas y empiezan erigirse como una verdadera amenaza para algunos.

Por un lado tenemos el grupo de la resistencia humana, encabezado por Gary Oldman (Dreyfus), que considera que deberían terminar con ellos y recuperar el control para nuestra raza. Por otro lado a Jason Clarke (Malcolm), que simboliza una concepción más flexible de la coexistencia entre ambas especies. ¿Conseguirá refrenar la escalada de violencia que puede dar al traste con este equilibrio?

Andy Serkis, que no ceja en su empeño de reivindicar el trabajo de los actores que prestan sus gestos para las capturas de movimiento, volverá a protagonizar el reparto simiesco dando vida a César.

El amanecer del Planeta de los Simios es la película que encabeza la lista de secuencias filmadas con esta técnica al aire libre y, habiendo visto los avances, es verdaderamente abrumador el grado de verosimilitud de las expresiones faciales, las texturas y los movimientos de estos personajes recreados digitalmente. Todo un festín audiovisual que está por llegar.

¿EL LIDERAZGO DE CÉSAR EN ENTREDICHO? La actitud conservadora de César le pasará factura cuando otros simios demuestren tener otros planes...

LOS HUMANOS LA LÍAN SIN QUERER. El miedo juega en contra de los humanos, que, hipersensibles ante su situación precipitarán los acontecimientos.

Por Raquel Hernández Luján
(Colaboradora en HobbyConsolas.com)

La ciencia-ficción pega fuerte de nuevo

Estamos disfrutando de una maravillosa etapa para la ciencia-ficción. Se avecinan diversos estrenos que están generando gran expectación, y el próximo proyecto de Nolan es uno de ellos: Interstellar nos llevará a conocer un planeta Tierra cuyos recursos se han agotado y que empujará al ser humano más allá de sus fronteras estelares. Como estelar será su reparto formado por Anne Hathaway, Matthew McConaughey y Michael Caine.

Pero antes llegará Transcendence para introducirnos en una historia en la que las nuevas tecnologías serán las protagonistas. Johnny Depp da vida a un investigador reconvertido en computadora a quien un grupo de terroristas mantiene como objetivo para acabar con el innovador software que almacena su cerebro. Temas tan candentes como la inteligencia artificial o la fusión del hombre y la máquina se darán cita en esta película de Wally Pfister.

Scarlett Johansson se ha metido en el papel de una alienígena letal en Under the Skin y le tiene cogido el gustillo al género, porque a las órdenes de Luc Besson protagonizará Lucy. La cinta narra las aventuras de una mujer que se ve obligada a portar drogas en su cuerpo, lo que tiene unas consecuencias inesperadas para ella: no experimenta dolor, puede congelar y hacer avanzar el tiempo, consigue absorber conocimientos de forma instantánea, pelea con una fuerza arrolladora e incluso comienza a mover objetos con la mente. El acabado visual nos hace esperar una grata sorpresa.

Por último, Ethan Hawke encabeza el cartel de Predestination, que nos llevará a conocer a un agente que viaja al pasado para reclutarse a sí mismo en su versión más joven y perseguir a un criminal que lleva eludiéndole toda la vida.

« UN GÉNERO MÁS VIVO QUE NUNCA Y CON GRANDES PRESUPUESTOS »

El espectáculo está servido con la nueva Transformers 4

■ Estreno **8 de agosto** ■ Productora **Paramount**

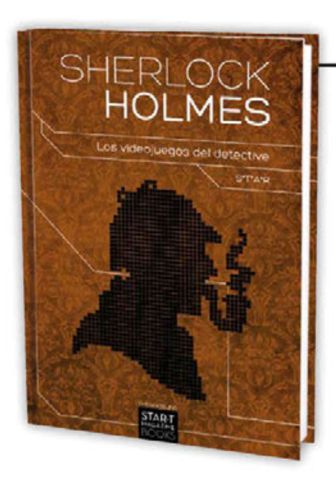
Si os gustan las batallas de robots gigantes, las batallas espectaculares y los derroches de efectos especiales, tenéis una cita en los cines con Transformers La era de la extinción, película con la que se quiere iniciar una nueva trilogía basada en los famosos personajes de Hasbro.

El caos y la destrucción están asegurados con la participación de los Autobots y los Decepticon, acompañados esta vez por los Dinobots, bestias de metal capaces de destrozar ciudades enteras. El director Michael Bay, responsable de las tres pelis anteriores, va a tirar la casa por la ventana y ha adelantado en twitter que La era de la extinción tendrá una duración de dos horas y media de pura adrenalina. Además, el reparto promete, con actores del renombre de Mark Wahlberg ("Dolor y dinero"), Nicola Peltz ("Bates Motel") o Stanley Tucci ("Los Juegos del Hambre: en llamas").

Y, como era de esperar, Activision prepara The Dark Spark, un nuevo juego basado en la franquicia, aunque será la continuación del film. Llegará el 27 de junio.

LIBROS, CÓMICS Y MÚSICA

Aventuras para cuando quieras soltar el mando.



Sherlock Holmes: Los videojuegos del detective

A lo largo de 200 páginas, el indómito S*T*A*R* (alma máter de Matra Computer Automations, y veterano periodista bregado en medios como Eurogamer, SJ Xtreme) hace un repaso por los videojuegos que ha protagonizado el célebre investigador creado por Sir Arthur Conan Doyle en los últimos 30 años. 36 juegos analizados a conciencia a los que se unen otros 40 títulos para iOS, Android y shareware/freeware, que dan como resultado una obra imprescindible para los fans del célebre inquilino del 221B de Baker Street.

Publicado por: Star-T Magazine Books
Precio: 14€

BSO OutRun Vol. 1, 2 y 3

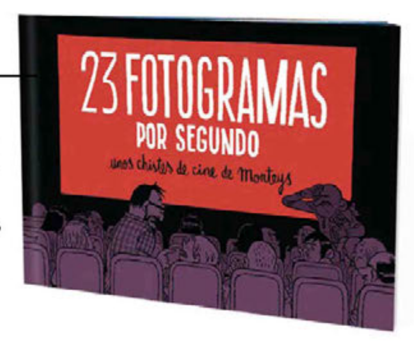
Los fans de la mítica recreativa del Testarossa estamos de suerte: Sega ha publicado en iTunes la que muchos consideran la mejor banda sonora de videojuego de la historia. El primer disco reúne 14 pistas con los temas de la coin-op, los cortes originales de *Turbo OutRun* y los nuevos temas de *3D OutRun* de 3DS (editado en la eShop japonesa). El segundo recopila 35 cortes de *OutRunners* y el tercero, 15 de *OutRun 2*. Pura gloria para los oídos.

Publicado por: Sega
Precio: 8,99 € cada volumen. **itunes.apple.com**

SF25: The Art of Street Fighter

Udon Entertainment rinde honores al rey de la lucha con 488 páginas que repasan toda la historia de la saga, desde su primera aparición en los salones recreativos hasta sus últimas entregas. Ilustraciones, galerías de personajes, bocetos y mucho más te esperan en un libro imprescindible que incluye más de 100 páginas de material inédito hasta la fecha, entre los que se cuentan entrevistas con sus creadores y nuevas piezas de arte, creadas para la ocasión por artistas japoneses de primer orden.

Publicado por: Udon Entertainment
Precio: 46,18€



23 Fotogramas por Segundo

Albert Monteys, uno de los genios que más carcajadas logran arrancarnos cada semana desde las páginas de El Jueves, a través de clásicos como Tato o Para Ti Que Eres Joven, se mofa a conciencia de la industria del cine en este tomo, que recopila los chistes publicados en 2012 para El50, el diario del Festival Internacional de Cine de Gijón. Son sólo 24 páginas (a todo color), pero valen su peso en oro. Directores, productores, actores, críticos, espectadores... nadie queda indemne en una sucesión de tronchantes viñetas.

Publicado por: Carambacomics.com
Precio: 6€

BAZAR

Ediciones especiales, figuras, ropa... todo para los jugones.

Dale un besito a Jack antes de acostarte.

Impresionante. Terrorífica. Son los adjetivos que se nos ocurren para describir esta figura de Brother Production que reproduce, a escala 1/6, a Jack Torrance, el protagonista de El Resplandor. El nivel de realismo del rostro no está a la altura de las obras de Hot Toys (quizá para no buscarse líos con los abogados de Nicholson), pero su fidelidad con la película es alucinante. No sólo por la caja en la que viene, que reproduce el patrón de la moqueta del Hotel Overlook. Entre los accesorios que incluye esta figura de 30cm (con 35 puntos de articulación), no faltan ni el hacha ni la máquina de escribir con las frases que Jack repetía sin parar, dos pares de manos intercambiables... Una pasada.

Más información en: www.vistoenpantalla.com
Precio: 182,95€

Cómo darle un toque de actitud a tu terraza o jardín

¿Cansado de los típicos enanitos de jardín? ¿Detestabas al enano viajero de Amelie? ¿Sigues sin superar el final de David Gnomo? Pues esta figura, llamada Rampaging Kaiju Garden Gnome, acabará con todos tus traumas de una manera tan resolutiva como festiva. Con 22 centímetros de altura y confeccionada con poliresina, soportará las inclemencias del tiempo y pondrá el contrapunto elegante a esas horteradas que tus padres suelen traer del Leroy Merlin.

Más información en: www.thinkgeek.com
Precio: 19,24 €

¿A quién vas a llamar? A todos, para que vean esta maravilla

La magia de LEGO Ideas ha hecho realidad lo que llevábamos décadas soñando. Los Cazafantasmas y su mítico coche Ecto-1 regresan como bloques de plástico, gracias a los votos de los fans en la web de Lego. El set, con licencia oficial, conmemora el 30º aniversario de la peli e incorpora, además del vehículo, figuras de los 4 cazafantasmas y un libreto con imágenes y anécdotas sobre el film. Sólo le falta Moquete...

Más información en: shop.lego.com
Precio: 49,99€

Los superhéroes de DC, con la selección española

El mundial de Brasil está a punto de empezar, y Warner Bros nos quiere poner elegantones sin recurrir a la típica camiseta oficial que vestirá todo "quisqui". La colección National Pride, a la venta en exclusiva en Carrefour, combina los colores de la selección con los logos de los más conocidos héroes de la DC (Batman, Superman, Flash...).

Más información en: www.carrefour.es
Precio: 12,99€

EL MES QUE VIENE

A LA VENTA EL 21 DE JULIO

LOS VERDADEROS JUEGOS NEXT GEN

MGS V, The Witcher III, Batman Arkham Knight, The Division... repasamos la nueva hornada de títulos que por fin van a exprimir la potencia de PS4 y Xbox One.

BAYONETTA 2

HYRULE WARRIORS

SUPER SMASH BROS.

LA NUEVA VIDA DE Wii U

El futuro de la consola de Nintendo se ilumina con un montón de juegos exclusivos para los próximos meses.

STAFF

DIRECTOR Javier Abad
DIRECTOR DE ARTE Abel Vaquero
REDACTOR JEFE Alberto Lloret
REDACTOR JEFE WEB David Martínez
JEFE DE SECCIÓN Daniel Quesada
JEFA DE MAQUETACIÓN Laura García Huertos
MAQUETACIÓN Sara Fargas

HAN COLABORADO EN ESTE NÚMERO
Daniel Acal, Borja Abadíe, Rafael Aznar, Roberto Ganskopf, Javier Gamboa, Juan Carlos Ramírez, Laura Gómez, Raquel Hernández, Gustavo Acero.

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

axel springer

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.

DIRECTOR GENERAL
Manuel del Campo
DIRECTOR DEL ÁREA DE VIDEOJUEGOS
Javier Abad
DIRECTORA FINANCIERA Y DESARROLLO DE NEGOCIO
Úrsula Soto
DIRECTORA DE OPERACIONES
Virginia Cabezón
DIRECTOR DE DESARROLLO DIGITAL
Miguel Castillo
MARKETING
Marina Roch
DIRECTOR DE SISTEMAS
José Ángel González
DIRECTOR COMERCIAL
Javier Matallana
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES
Jessica Jaime
EQUIPO COMERCIAL
Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Zdenka Prieto, Estel Peris

C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN:
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48

SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: S.G.E.L.
Tlf. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37

Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: Rotocobrhi Tlf. 91 8066151
Depósito Legal: M-32631-1991

EXPORTADOR PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf.: 902 73 42 43

Printed in Spain

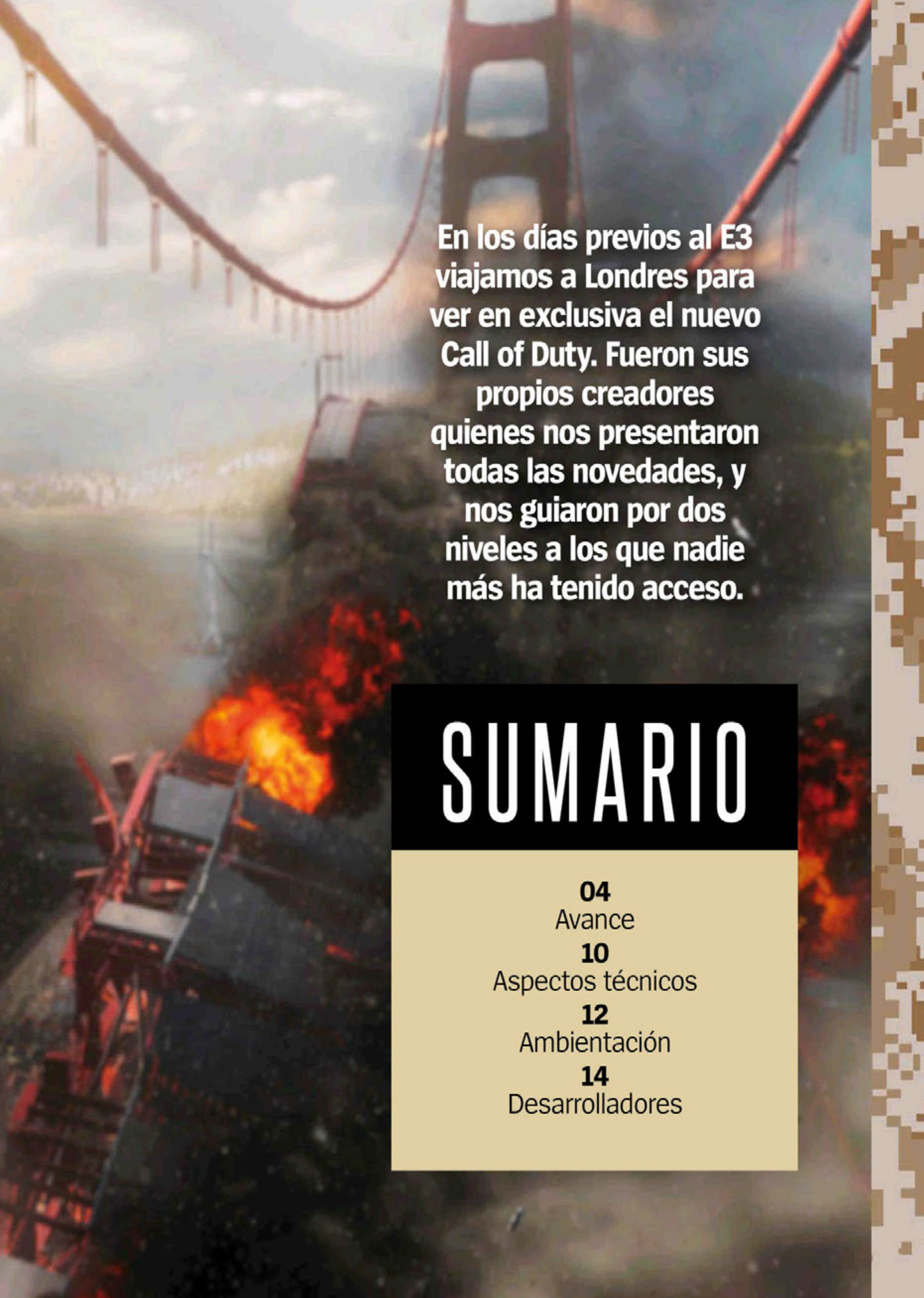
Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Publicación controlada por

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.

CALL OF DUTY®
ADVANCED WARFARE

Hablan sus creadores · Armas y enemigos · Nuevas imágenes



En los días previos al E3 viajamos a Londres para ver en exclusiva el nuevo Call of Duty. Fueron sus propios creadores quienes nos presentaron todas las novedades, y nos guiaron por dos niveles a los que nadie más ha tenido acceso.

SUMARIO

LLEGA LA GUERRA DEL MAÑANA

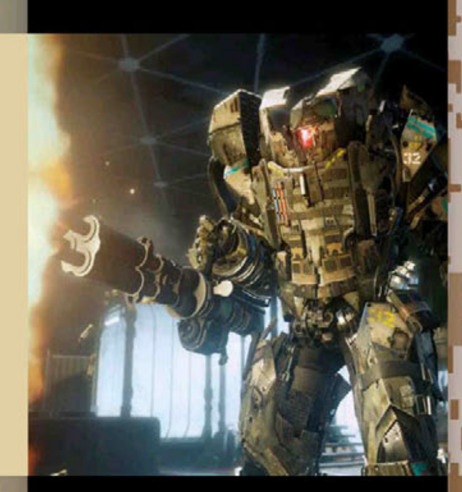
CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE

- ▶4 DE NOVIEMBRE
- ▶SHOOT´EM UP
- ▶ACTIVISION
- ▶PS4, XBOX ONE, PC

Glen Schofield y Michael Condrey, los fundadores de Sledgehammer Games han sido los encargados de presentarnos tres niveles del nuevo *Call of Duty Advanced Warfare*. En un céntrico hotel de Londres han comenzado aclarándonos que "**se trata de una auténtica experiencia de octava generación, con un motor gráfico desarrollado específicamente para las nuevas consolas"**, PS4 y Xbox One.

Después de proyectar el tráiler y una demo técnica, en la que uno de los soldados se dirigía a nosotros para presumir de la captura facial y los

El juego estará ambientado en el año 2054, en una guerra plausible desatada por las Corporaciones Militares Privadas



UNA NUEVA GENERACIÓN DE ARMAS

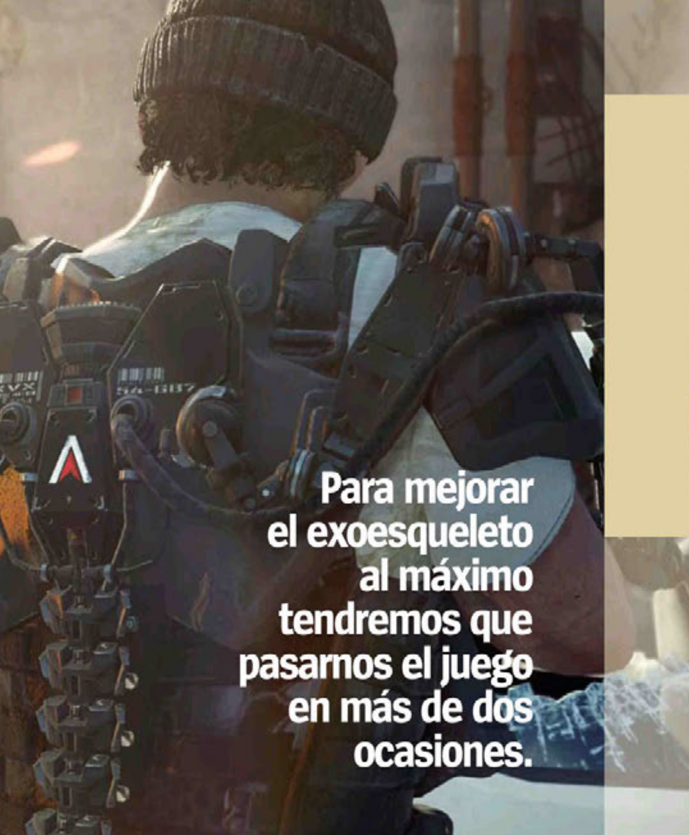
El auténtico protagonista del juego es el exoesqueleto. Gracias a esta equipación, el soldado Mitchell será capaz de saltar varios metros en el aire, golpear con fuerza sobrehumana y llevar a cabo maniobras muy arriesgadas. La equipación del año 2054 también ofrece blindaje adicional, un sistema de camuflaje óptico -parecido a lo visto en *Metal Gear Solid*- e incluso unos guantes que nos permiten pegarnos a la pared.

Al finalizar cada nivel, podemos invertir los puntos de experiencia obtenidos en mejoras para este dispositivo, que también se usará en el modo multijugador.

modelos "ingame", por fin hemos podido saltar a la acción. Lo primero que nos han aclarado es que se trata de niveles del tercer acto, en que controlamos al soldado Mitchell, que se ha incorporado al grupo de respuesta internacional Sentinel y lucha contra la PMC Atlas (bajo el mando de Jonathan Irons).

La secuencia comienza con una persecución en coche, en el Golden Gate de San Francisco. Schofield aclara que "**todos los vehículos del juego se pueden controlar"** (nada de fases sobre raíles) y nos habla del diseño de niveles: "**son 'sandbox lineales' es decir, que podemos** ▶

DO NOT



Para mejorar el exoesqueleto al máximo tendremos que pasarnos el juego en más de dos ocasiones.

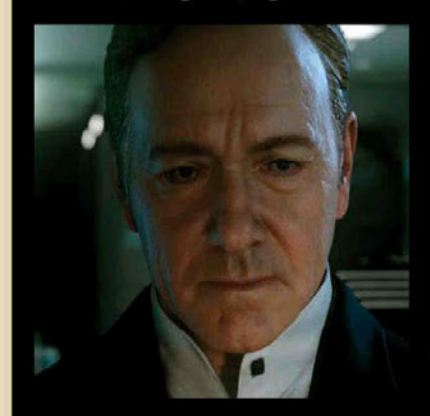
▶ **movernos con libertad en entornos semiabiertos".** Muy pronto, el infierno se desata sobre la superficie del puente, y disfrutamos de un tiroteo frenético, en que el soldado Mitchell -el único protagonista del juego- hace uso de su exoesqueleto para saltar, arrancar la puerta de un coche y utilizarla como escudo balístico, o ralentizar el tiempo (con la función EXO Overdrive).

Después de disfrutar de un salvaje enfrentamiento final contra un enjambre de drones, que termina con una explosión al estilo Hollywood, saltamos inmediatamente al segundo nivel de la demo: un portaaviones que se encuentra bajo el control de Atlas. "**Este es un momento relevante del argumento** -que se extiende a lo largo de ocho años- **y queríamos que resultase plausible**", nos indica Schofield. "**Preguntamos a expertos de DARPA y la NASA cómo sería un barco militar en un futuro inmediato y cuál sería la mejor forma de asaltarlo".** Mientras tanto, en la pantalla vemos cómo Mitchell utiliza tirolinas, granadas que detectan la posición de los enemigos con un ▶

NUESTROS ENEMIGOS DEL FUTURO

El actor Kevin Spacey (House of cards) interpreta el papel de Jonathan Irons, nuestro enemigo en el juego. Se trata de un megalómano, dueño de Atlas, una de las Corporaciones Militares Privadas más poderosas del mundo, y antiguo jefe (y mentor) del soldado Mitchell. Su ambición es convertirse en dictador.

Sin embargo, Irons no empuña las armas. Su hombre de confianza es otro soldado, Hades, con voz de Sharif Ibrahim. Mitchell tiene que vérselas con él varias veces a lo largo del juego.



EMP y otros dispositivos futuristas, como un inhibidor de señales. De nuevo, el final de la fase dispara los niveles de adrenalina, mientras controlamos un enorme cañón de pulsos para destruir un carguero enemigo

Los responsables de Sledgehammer han puesto mucho hincapié en el ritmo de juego: "**no podemos hacer que todos los niveles sean disparos constantes**", y nos lo demuestran con un tercer escenario, Aftermath, ambientado en las calles de Detroit. Tres años después de una catástrofe de primer nivel, tenemos que infiltrarnos en un campo de refugiados y realizar la extracción de un doctor. Este escenario alterna secuencias de infiltración, enfrentamientos directos y una persecución a bordo de uno de los nuevos vehículos del juego: la hoverbike, que se desplaza a unos centímetros del suelo.

Por supuesto hay mucho más. "**Nos morimos de ganas por mostrar el multijugador, que hemos realizado teniendo en mente los eSports**". Condrey y Glen Schofield se muestran orgullosos: "**somos el primer equipo que ha contado con un ciclo de tres años para desarrollar *CoD Advanced Warfare*, y estamos preparados para que se convierta en una franquicia de por sí, como *Modern Warfare* o *Black Ops*".** El juego saldrá en PC y next gen (no se ha confirmado PS3 y Xbox 360) el próximo 4 de noviembre.

Todos los vehículos de Advanced Warfare se pueden pilotar. No se moverán sobre raíles.

LA HISTORIA DEL SOLDADO MITCHELL

Mark Boal, autor de los libros The Hurt Locker (En tierra hostil) y Zero Dark Thirty, y Mitch Hall (miembro de los Navy SEAL) le han dado forma a la historia de *Call of Duty Advanced Warfare*. Nosotros seguimos la evolución de un soldado por tres estadios: cuando pertenece a los marines de los EE.UU, su etapa en la Corporación Militar Atlas, y finalmente cuando se incorpora a los Sentinel, lo que sus autores han definido como "los Tier 1 del futuro. Un equipo de élite internacional, que actuaría como el Seal Team Six".

1 EL MODELADO

Nunca en la saga hemos observado unos modelos tan detallados. La expresividad de los personajes y su integración con los escenarios son fruto de un desarrollo de tres años.

2 TEXTURAS

Las texturas en alta resolución nos permiten disfrutar de elementos reconocibles en la composición de uniformes, la piel, el sudor... La suciedad y las heridas contribuyen al realismo.

SÚPER POTENCIA BÉLICA

Durante la presentación que nos ofreció Sledgehammer, insistieron varias veces que será el primer *Call of Duty* desarrollado con la octava generación de consolas (PS4 y Xbox One) en mente. Esto es lo que permite su nuevo motor.

6 LAS PARTÍCULAS DEL FUEGO

Los primeros juegos "next gen" destacan por la física de partículas. En esta imagen se puede apreciar el efecto combinado de llamas, humo y cenizas. El agua también nos ha impresionado.

5 ANIMACIONES

La captura de movimientos, apoyándose en un sistema de colisiones preciso y física "next gen", consiguen que los personajes se muevan como auténticos soldados.

3 ILUMINACIÓN Y REFLEJOS

Sledgehammer ha estudiado los materiales que se usarán en el futuro (desde el asfalto a las carrocerías inteligentes) y ha reproducido el comportamiento óptico de todos ellos.

4 60 FPS

La tasa de 60 fps, convertida en seña de identidad de la saga, garantiza que *Advanced Warfare* se moverá con fluidez y definición. La resolución nativa es de 1080p.

ALTA TECNOLOGÍA MILITAR

Para imaginar cómo será la guerra en el año 2054, Sledgehammer Games se ha rodeado de expertos y ha replicado la tecnología que se está investigando ahora mismo -como prototipos- en DARPA. Así se consigue una ficción bélica muy realista.

1 EL EXOESQUELETO

En la imagen, el prototipo de Lockheed Martin HULC, muy similar al exoesqueleto que utilizamos en Advanced Warfare. Permite cargar hasta 90 kg gracias a su estructura de titanio y correr a 16 Km/h sin cansarnos. Duplica la fuerza de un hombre con sus brazos, y además es muy resistente, para soportar las condiciones de un campo de batalla. Pendiente de aprobación por parte del ejército.

2 ARMAS CON TECNOLOGÍA DE IMPRESIÓN

El futuro de los rifles de asalto son armas magnéticas, tipo railgun, que en lugar de utilizar munición convencional imprimen las balas de forma instantánea, a partir de un gel. Arriba os mostramos uno de los prototipos que se han diseñado para el juego.

3 REALIDAD AUMENTADA

A través del casco el soldado recibe información en tiempo real del campo de batalla, su arma y sus aliados, así como lecturas de mapas. En la imagen podéis ver el prototipo real de TALOS para el SOCOM del departamento de defensa de los Estados Unidos.

4 TANQUES Y NUEVOS VEHÍCULOS DE GUERRA

El juego mostrará la evolución de los tanques modernos, con blindaje e invisibilidad para radares. También hemos visto nuevos transportes aéreos, diseñados a partir del modelo actual VTOL.

5 DRONES DE COMBATE

Son vehículos no tripulados que pueden desplegar una gran potencia de fuego, con precisión y sin riesgo para los pilotos. Comparten el campo de batalla (aéreo y terrestre) con los efectivos tradicionales.

6 LAS CORPORACIONES MILITARES PRIVADAS (PMC)

BLACKWATER

En el año 2054 las guerras no serán cosa de los países, sino de estas empresas de seguridad, de alta capacidad militar, que prestarán sus servicios al mejor postor. Academi (antigua Blackwater) ya opera en Afganistán, con más de 100.000 contratistas como apoyo a las tropas militares regulares.

SLEDGEHAMMER GAMES

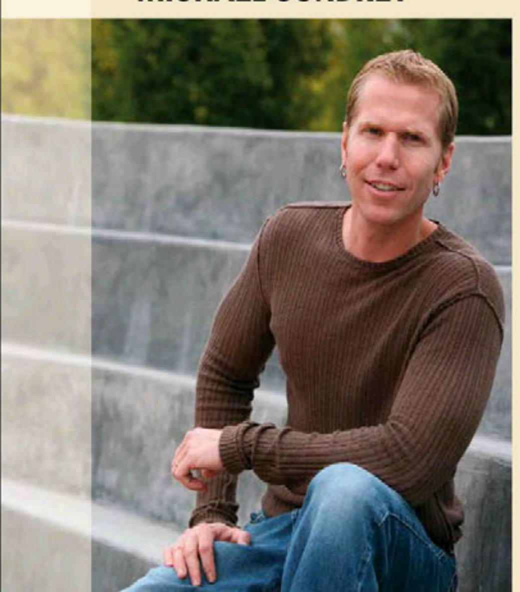
Este equipo, formado por antiguos miembros de Visceral Games,estuvo a cargo de una entrega en tercera persona, ambientada en la guerra de Vietnam, que fue cancelada por Activision cuando se produjo la "fuga" de West y Zampella de Infinity Ward.

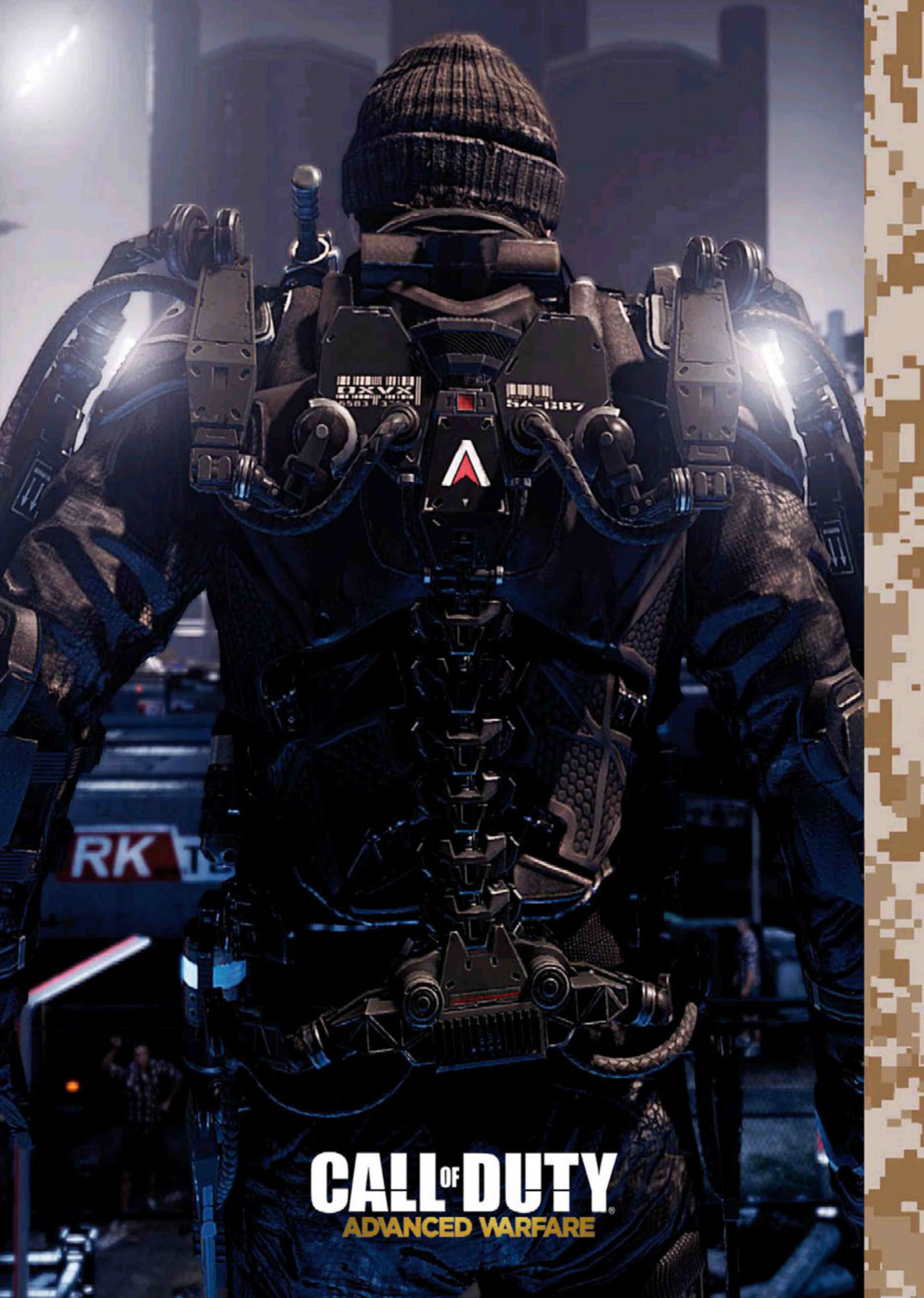
GLEN SCHOFIELD

Aunque tiene en su currículum "joyas" como *Street Fighter The Movie* (como artista), la verdad es que sus trabajos han marcado un standard de calidad. Antes de desarrollar *Dead Space* para EA al frente de Visceral Games, trabajó como director de los juegos de *El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey* y *La Tercera Edad*, y se implicó en la saga *Soul Reaver*.

Salió de Visceral Games en 2009, tras lanzar *Dead Space* y *Dead Space Extraction* (la versión para iOS) y colaboró con Schofield en muchos de sus proyectos anteriores. Una vez en Activision, se ha centrado en esta saga. Desarrolló *Modern Warfare 3* tras abandonar el *CoD* en tercera persona ambientado en Camboya, y entonces comenzó a preparar *Advanced Warfare*, que está previsto como una serie.

MICHAEL CONDREY




CALL OF DUTY
ADVANCED WARFARE